

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№ 5

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Splinter Cell: Chaos Theory

Сам Фишер и философская бомба

Казачи 2: Наполеоновские войны

О-на! Спать Европа

Doom 3: Resurrection of Evil

зло "жжот"!

Freedom Force vs The Third Reich

про коммунистов и нечистую силу



ПОСТЕРЫ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Okami, S.W.A.T. 4, Haunting Ground, Bard's Tale, 25 to Life, Star Wars: Republic Commando, ДМБ, Act of War: Direct Action, UEFA Champions League 2004-2005, Kiev Counter-Strike League, MAPA, Green Day, Константин Повелитель тьмы, Бой с тенью


ISSN 1609-9005



9 771609 900008

05>

Подписной индекс — 23852

Слухай 
та
розважайся
LG MP3

Нова ідея Музики

Унікальний та Стильний MP3 плеєр

MF-FE500

- Багатоформатний MP3, WMA сумісний плеєр • SRS WOW • USB 2.0 • Вага: 30 гр.
- Завантаження даних (PC <-> плеєр) • Вбудований FM-тuner з можливістю запису
- Вбудований мікрофон з функцією запису голосу • Дворядковий дисплей • Графічний РК дисплей з підсвічуванням • Прошивка, що поновлюється • Час відтворення: більше 10 годин • Габарити: 50x25x18 • Прямий запис на MP3 • Операційна система: Windows 98/SE/2000/ME/XP • Батарея: Li-Polymer



MF-FE420

MF-FE421: 128M6
MF-FE422: 256M6
MF-FE425: 512M6



MF-FE410

MF-FE411: 128M6
MF-FE412: 256M6
MF-FE415: 512M6



MF-FE460

MF-FE461: 128M6
MF-FE462: 256M6
MF-FE465: 512M6



MF-FE430

MF-FE431: 128M6
MF-FE432: 256M6
MF-FE435: 512M6



 **LG**
Life's Good

INTRO

Журналу «Шпиль!» 14 мая исполняется 4 года!

Вообще-то это, конечно, не повод. Как ни крути, а крутиться все не будет, поскольку 4 года – вовсе не круглая дата. Вероятно даже, это самая остроугольная дата из всех возможных – вы только посмотрите на нее. Но умные американские психологи рекомендуют как можно чаще баловать себя маленькими персональными праздниками. А так как мы трепетно следим за остатками своего душевного здоровья, мы, пожалуй, сделаем из этого событие. Хотя бы редакционного уровня. Ведь радоваться действительно есть чему. Хотя бы нам самим.

За эти четыре года «Шпиль!» заметно поправился. Но одышки не появилось, так что будем считать, что это мускульная масса.

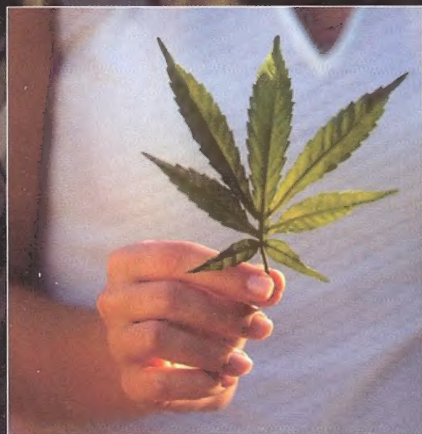
Журнал также стал заметно интереснее. Но фотографий обнаженных женщин и результатов футбольных матчей в нем как не было, так и нет, посему будем считать, что это наша, как игровых журналистов, заслуга.

На самом деле четыре года – это значительная дата. Если бы мы сидели в редакции не ради идеи, а, скажем, за предумышленное убийство, мы бы уже могли надеяться на досрочное освобождение.

К четырем годам ребенок уже давно перестает ходить под себя и находит себе другие развлечения, пусть и менее забавные. Говорят, в семь лет мозг ребенка уже полностью сформирован и до самого конца жизни существенно меняться уже не будет. Так что, может, лет через пять мы и станем занудами, и всё у нас будет строго расписано и спланировано. А пока нам весело и всё интересно. И нет ничего замечательнее, чем разобрать что-нибудь на мелкие запчасти, а после – попинать ножками, чем мы и занимаемся эти четыре года.

Агу, друзья!

by Olmer



Каштан – символ Киева... или... Ой!

Содержание

Эхо планеты

News	2
Музыкальное чтиво!	4, 56
Учись с Intel	6
Columbia Бразерс	58

Раздача слонофф!

Я – сыщик!	6
------------	---

MegaGame

Splinter Cell: Chaos Theory	8
Freedom Force vs The Third Reich	12

Ждем-с!

Okami	16
S.W.A.T. 4	18
Haunting Ground	20
Bard's Tale	22
25 to Life	24

To play or not to play

Doom 3: Resurrection of Evil	26
Star Wars: Republic Commando	28
Казачи 2: Наполеоновские Войны	36
Act of War: Direct Action	38
UEFA Champions League 2004–2005	40

Ацтой

ДМБ	30
-----	----

Клубничка

Хит-парад клубных игр апреля	42
Четвертый сезон Kiev Counter-Strike League	46

Чуваак!

Алена Винницкая о студентах и агентах	50
---------------------------------------	----

Animania

Комиксисты – режиссеры карандаша и бумаги	52
Мастер мультипликации. Иванов-Вано	54

Железный Boom!

Первое тестирование видео с поддержкой SLI!	60
---	----

Outro

64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



Еще дальше в тыл к врагу

Прошедшая Конференция Разработчиков Игр в Москве не стала подобием Е3 в СНГ. Проекты, известные всем или же интересующие только патриотов, – вот основная тематика конференции. Хотя разработчики наверняка остались довольны.

Что касается действительно интересных проектов, представленных компаниями, то стоит вспомнить, пожалуй, только сиквел тактической стратегии «В тылу врага» от нашей украинской компании Best Way, права на издание которой принадлежат гиганту игровой издательской индустрии СНГ – компании «1С». Игра, и так добротная, получит еще более сильное продолжение.

Кроме этого, «Акелла» показала и рассказала подробнее о проекте «Корсары 3», так что в ближайших номерах ожидайте материал в традиционной «Ждем-с».

Остальные проекты типа гонок (!) на базе сюжета «Ночной дозор» вряд ли заслужат нашего внимания. Хотя кто его знает...

Мах Рауне 3. Ждем подробностей

Новость о том, что в будущем нас ждет еще одна часть похождения несчастного полицейского Макса, близких которого в каждой части убивают, появилась еще в марте прошлого года. Причем было известно, что игра выйдет на платформах

PS2, PC и Xbox, несмотря на то что вторая часть принесла издателям меньше прибыли, чем ожидалось. Представитель Take-Two сказал: «Это будет другой Макс».

Отменен Ghost Recon 2

Ubisoft, обещавшая после длительной задержки все



же выпустить очередной проект Ghost Recon 2 не только для консолей, но и для PC, объявила о закрытии проекта. Хотим успокоить поклонников сериала: третья часть игры все же выйдет. Отменен не весь проект, а только вторая часть, тактический шутер Ghost Recon 3 должен выйти зимой, как и планировалось. Просто компания вовремя поняла, что не потянет два крупных проекта, и решила сосредоточиться на одном из них.

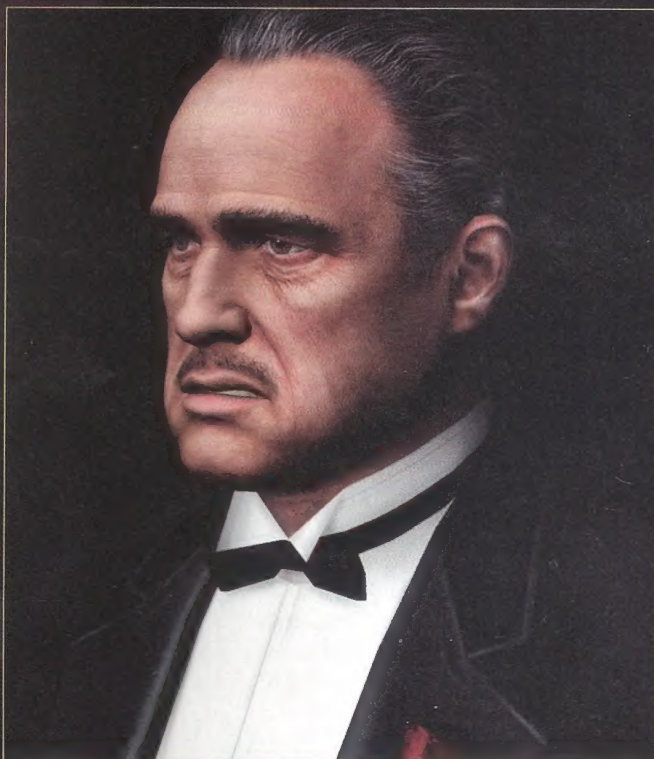
Ожидаем радостей от EA

Electronic Arts анонсировала еще один аддон к The

Sims 2, посвященный ту-совочной ночной жизни в большом городе. Кроме этого, компания обещала выпустить такие сиквелы,

стрелянина – это никак не сюжет его фильма.

А вот с NFS все радужно и беспечально, там снова будут полицейские в подо-



Марлон Брандо – крестный отец всех времен

как Medal of Honor: European Assault, Need for Speed: Most Wanted и игре The Godfather. По поводу последней, которая своим названием напоминает одноименный фильм, известный у нас под названием «Крестный отец», режиссер фильма сказал: «Я не имею никакого отношения к игре». Френсис Форд Коппола сказал, что постоянная

бии старого знакомого режима Pursuit Mode. Еще в игре будет новая вершина, которую нужно будет покорить – черный список самых разыскиваемых гонимых; он и дал название игре. Нужно будет стать Most Wanted среди всех самых отвязанных нарушителей правил уличного движения.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Машина — це не двигун, гармата, колеса, броня.
Машина — це Свобода

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧНА СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

- 29 місій, насичених подіями
- 30 епізодів коміксу
- 46 типів пекельних знарядь
- 7 героїв з РПГ характеристиками
- Американські постядерні пейзажі



arise



© 2004 ЗАТ "1C". © 2004 Компанія "ARISE".

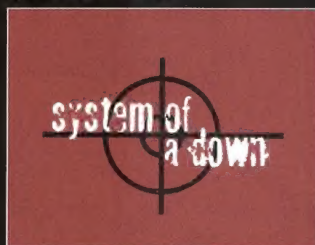
© 2004 Nival Interactive. Даний продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive. Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.



SOAD и основы гипноза

Как вы помните, прошлый альбом группы System of a Down назывался Steal This Album («Стырь этот альбом») и выполнен он был в форме альбома, который стырили. Оригинально. Ну достала армяно-американцев такая популярность, когда музыка из их будущего диска доступна в Сети задолго до того, как его объявляют. Скоро придется современным популярным альтернативщикам записываться не в студиях звукозаписи, а где-нибудь в подвалах Пентагона, чтобы секретность сохранить и не дать расползтись «пиратам» по всему миру.

Вот и сейчас, за пару месяцев до выхода будущего альбома группы, который будет называться Mezmerize, в Интернете уже лежит несколько песен из него. Ну что тут поделаешь?!



А новость у нас такая: у нас появился трек-лист будущего альбома. Вот он.

- Intro (Soldier Side)
- BYOB
- Revenga
- Cigaro
- Radio / Video
- This Cocaine Makes Me Feel Like I'm On This Song
- Violent Pornography
- Question!
- Sad Statue
- Old School Hollywood
- Lost In Hollywood

Следующий после «месмеризаторского» альбом, который по сути является второй частью двухальбомного проекта, будет называться Hypnotize. Прикол в том, что мужики, застав за работу над диском, записали так много классных песен, что пришлось со слезами на глазах пилить цельную работу на две части и выпускать ее с разницей в полгода в виде двух альбомов.

Mezmerize выходит уже на днях; планируется, что он увидит свет 16 мая. А вот Hypnotize выйдет осенью.

Книга Гиннеса – это не прикол!



Думаем, есть люди, смотрящие «М1». По каким причинам они это делают, сказать сложно, но таковые есть. И наверняка они были уверены, что анонсированное в марте безумное мероприятие – рекордно короткие съемки клипа в прямом эфире 1 апреля, – это первоапрельский прикол. Оказывается, не все, что происходит 1 апреля, шутка.

Павел Гудимов, которого все знают как гитариста «Океана Эльзы», а сейчас – лидера сольного проекта под оригинальным названием «Гудимов», действительно принял участие в создании клипа на песню «Коротка розмова». От начала, когда начались съемки и все

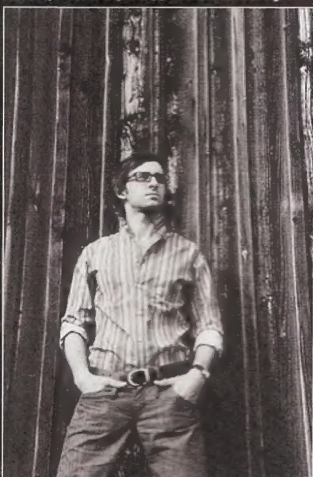


такое, и до самого конца, когда клип пульнули в эфир «М1», прошло всего 3 часа 28 минут.



До сих пор самым быстро снятым клипом был клип группы Electric Soft Parade, снятый за время, на 18 минут большее, чем у Гудимова.

Мы не музыкальные критики, чтобы говорить о вторичности мелодики песни, о механистической манере исполнения у Гудимова, о том, что мелкие построения мелодико-ритмических оборотов диссонируют с роковой диалектикой. Да и клип... Руки, которые периодически лезут



в кадр с разными артефактами, дрожат, как у любителей стимулирующих средств. Нервы... все проблемы от них.

Но это рекорд! Молоток, Гудимов! Так им и надо, буржуинам! Пусть знают, что гнать – это наше изобретение.

Ясное дело, что клип создавался не на коленках. База для изготовления продукта была заготовлена группой товарищей, включающей в себя опытного режиссера, оператора,



продюсера, осветителей, монтажеров и прочих, кто отработал процесс съемки клипа до мелочей, проведя за репетициями намного больше времени, чем ушло на работу над ним в прямом эфире.

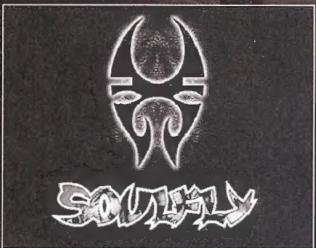
Pavarotti vs Soulfly

Киевляне, побывавшие на концерте Лучано Паваротти в апреле, где цена билетов (в кассах) доходила до 1000



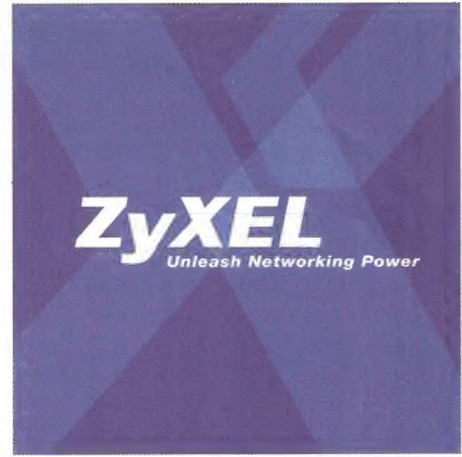
уснувших бабуинов, так и не смогли попасть на концерт группы Soulfly... Концерт в киевском ДК КПИ не состоялся.

Зато повезло одесситам: в рамках турне группы Soulfly, основанной ушедшим из Se-



pultura Максом Кавалерой, эта бразильская банда посетила Южную Пальмиру, Жемчужину у Моря, и даже устроила выступление в Черноморской Жемчужине. Парни зажигали так, что потолок чуть не обвалился. Есть свидетели.



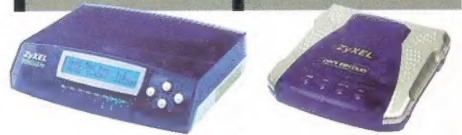


ТОВАР СЕРТИФІКОВАНИЙ

Бережи свій ZyXEL змолodu!

модеми серії
OMNI 56K

OMNI 56K PRO OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI OMNI 56K PCI Plus



Авторизовані партнери:

Дніпропетровськ: РИМ 2000 т. (0562) 36-03-00; Донецьк: Мережа комп'ютерних супермаркетів "Нова Електроніка" т. (062) 385-48-88, Техніка т. (062) 385-82-55, 385-82-50; Мережа комп'ютерних салонів SPARK т. (0622) 90-58-46, (062) 381-32-05; Житомир: СЕТ т. (0412) 24-39-20; Запоріжжя: Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт" т. (0612) 13-00-51, Фотоком т. (0612) 12-69-04; Київ: ВалТек т. (044) 229-40-33, ВЕРСІЯ т. (044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т. (044) 456-47-77, Енглєр-Україна т. (044) 568-58-68, Інкософт - Телекомунікація т. (044) 235-28-33, Ітел Лтд т. (044) 235-92-52, Брейи комп'ютерс т. (044) 239-25-87, Комтехсервіс т. (044) 236-88-00, К-Trade т. (044) 252-92-22, Еверест т. (044) 464-77-77, Навігатор т. (044) 241-94-94, Промрегіон т. (044) 249-71-29, 244-96-20, Мережа магазинів "Фокстрот" т. 8-800-500-15-30, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т. (044) 236-20-92, ЕнранТелеком т. (044) 244-93-68, 249-89-90, Юнітрейд т. (044) 461-88-88, 8-800-507-70-70; Миколаїв: АДМ т. (0512) 47-22-81; Одеса: Н-БІС т. (048) 777-70-70, Неолоджик т. (048) 728-37-28, ТІД т. (0482) 37-52-22; Суми: Демекс комп'ютер т. (0542) 60-11-11; Ужгород: СМОК т. (0312) 61-54-44; Харків: Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т. (8057) 714-95-21, СПЕЦДУЗАВТОМАТИКА т. (0572) 19-15-05; Хмельницький: 2СТ т. (0382) 70-07-07; Черкаси: МегаСтайл т. (0472) 45-12-62.

Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення та простота у використанні
- Три роки гарантії



Нові пригоди Мясні, Хрюнделя та Лахматого можна побачити за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

Учись с Intel

Корпорация Intel, помимо отличных процессоров и материнских плат к ним, делает еще очень много хороших, правильных и полезных вещей. К примеру, Intel немало делает в сфере образования.

В период с 28 по 30 марта в Киевском университете экономики и права КРОК прошло яркое мероприятие – Дни



компьютерных знаний Intel. Это уже вторая подобная образовательная акция, организованная в этом году в Украине корпорацией Intel. Дни компьютерных знаний Intel в Киеве проходили при участии всем известной компании DiaWest.

В холле университета были установлены стенды с настольными компьютерами на базе процессора Intel Pentium 4 с поддержкой технологии Hyper-Threading (HT) и ноутбуков на ба-



зе технологии Intel Centrino. Все желающие из числа студентов, преподавателей и гостей университета могли ознакомиться с новейшими технологиями Intel, попробовать свои силы в таких, на первый взгляд, сложных штуках, как 3-D дизайн, математическое моделирование, обработка цифровых фотографий в Adobe Photoshop и видеомонтаж. Попробовать и понять, что это совсем не сложно, особенно если для этого использовать



компьютер на базе процессора Intel Pentium 4.

Но самым «вкусным», несомненно, оказался тот факт, что все компьютеры были объединены в одну локальную беспроводную сеть по технологии Wi-Fi (на время проведения акции в университете была установлена зона беспроводного доступа в Интернет). И любой счастливый обладатель любого мобильного устройства, поддерживающего эту технологию, мог включиться в сеть и на шару пользоваться доступом в Интернет!

30 марта состоялся финальный семинар, на который явилось столько студентов, сколько физически могла вместить



аудитория, – редкий студент упустит шанс «пропалосовать» скучную пару, да еще и по уважительной причине ☺.

В течении академического часа представители Intel и DiaWest рассказывали о перспективах развития глобальной Сети, мобильных устройств и настольных систем.

Были подведены итоги всего мероприятия, торжественно вручены призы и подарки самым активным участникам Дней компьютерных знаний Intel, а также разыгран главный приз от компании DiaWest – крутой игровой компьютер на базе процессора Intel Pentium 4.

Планируется, что Дни компьютерных знаний Intel пройдут во многих городах Украины и СНГ. Так что всем студентам бесплатный совет: ходите на пары почаще, не то прозеваеете самое интересное.

«Я – сыщик!»

ИТОГИ АКЦИИ

Ну вот, стоило только объявить конкурс, как поток писем хлынул, как говорится, бурною кипящею волной. Люди! Пожалуйста почтаलों, пишите на E-mail! Но это так, к слову. Так вот, мы терпеливо ждали, пока этот бурный поток конвертов, украшенных штемпелями почти всех почтовых отделений Украины, иссякнет. И совсем недавно это радостное событие произошло. Таким образом, настал момент истины. Именно здесь и сейчас будут подведены итоги конкурса «Я – сыщик».

Итак, звучат фанфары, журчит шампанское, болельщики тарабанят судью на мило, а счастливые победители бегут в редакцию за призами. Уже сейчас могут радоваться:

Главный следователь – Давидюк Александр из Киева.

За свою неслабую эрудицию и криминальный талант... ой, талант криминалиста он получает эксклюзивный подарок от компании Frogwares – игру «Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки» (DVD-бокс) с автографами разработчиков, а также приз от журнала «Шпиль!» – стильную фирменную сумку.

Удача – величина очень переменная, и диски с автографами разработчиков получает вот эта группа следователей:

- Сапельников Ян (Луганск);
- Береза Виталий (Киев);
- Мастеров Владислав (Одесса);

- Родик Александр (Одесса). И, наконец, **Беляева Елена** из Запорожья – диск, но без автографа.

Киевлян ждем в гости в редакцию, иногородние получают призы по почте.

P.S. И раз уж снова речь зашла о почте, нельзя

не упомянуть наших постоянных читателей, известных как McDre&Stan, приславших нам самое оригинальное электронное письмо, которое мы когда-либо видели. В почтовом конверте... лежала самая настоящая дискета, обильно посыпанная сбойными кластерами, образовавшимися в процессе транспортировки. Но послание фанатов мы все же прочитали ☺.



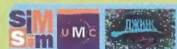
Для абонентов UMC и ДЖИНС - стоимость отправки на номер 103400 - 8,50 грн. (с НДС без ПФ)

Для абонентов КИЕВСТАР и djuice стоимость отправки на номер 1001 - 8,53 грн. (с НДС без ПФ)

1 Отправь SMS с кодом мелодии/картинки на короткий номер своего оператора: 103400 - для абонентов UMC и ДЖИНС; 1001 - для абонентов КИЕВСТАР и djuice

2 Дождись WAP-адреса и закачай мелодию / картинку себе на телефон. Но помни, у тебя должен быть активирован WAP (интернет на мобильном)

3 Для того чтобы активировать WAP - Для абонентов UMC и ДЖИНС - звонить 111. Для абонентов КИЕВСТАР и djuice - звонить *466



После заказа абонент получает сервисное push-сообщение "Загрузить" со ссылкой на мелодию / картинку либо текстовое сообщение с WAP-адресом мелодии/картинки в тексте сообщения - <http://212.9.224.139:8080/lalafafa/>... Нужно по полученной ссылке скачать мелодию/картинку через WAP. После получения мелодии/картинки, на дисплее появляется код мелодии/картинки либо уведомление о том, что получена новая мелодия/картинка. Необходимо сохранить ее в своем телефоне.



Ліцензія Держзв'язку серії АА № 720189 від 29.12.2004р.

Ліцензія ЗАТ "Київстар Дж.Єс.Єм." № 009503 від 12.04.2001

ВНИМАНИЕ! Если ты делаешь заказ на телефон Siemens, в конце кода необходимо добавить цифру "2".

Модели, поддерживающие услугу: Nokia: 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; Siemens: A 55, M55, C55, S55, C60, MC60; Sony Ericsson: T310, T310i, T610, T610i, T 630, Z 600, K 700, P800; Motorola: T720, T720i, E 365, V 500, LG G7020; Samsung: T400, S300M, S500, V200, C100, E 700

- | | | |
|---|---|---|
| 18351131 Avril Lavigne - Nobody's Home | 18351152 Відомі люди України - Разом назавжди | 18351199 Gareth Gates - Anyone Of Us (Stupid Mistake) |
| 18351132 Band Aid 20 - Do They Know It's Christmas? | 18351317 Red Hot Chili Peppers - Californication | 18351195 Fools Garden - Lemon Tree |
| 18351133 Blue - Curtain Falls | 18351322 Global DJ's - The Sound Of San Francisco | 18351293 Limp Bizkit - Behind Blue Eyes |
| 18351134 Чай вдвоєм - День народження | 18351327 Gwen Stefani - What You Waiting For? | 18351225 Mariah Carey - My All/Remix |
| 18351135 Eminem - Just Lose | 18351387 Ума Турман - Ума Турман | 18351228 Melanie C - I Turn To You |
| 18351136 Eric Prydz - Call On Me | 18351269 K Maro - Crazy | 18351229 Moby - Porcelain |
| 18351137 Green Day - Boulevard Of Broken Dreams | 18351289 Kristian Lioniou - Story Of My Life | 18351231 Modern Talking - Win The Race |
| 18351139 Jamelia - Stop | 18351188 Eros Ramazzotti/Cher - Piu Che Puoi | 18351232 Nana - Remember The Time |
| 18350238 Из к/ф "Бумер" | 18351276 Dj Groove - Служебный роман | 18351299 Narcotic Thrust - I Like It |
| 18350013 Из к/ф "Бригада" | 18351177 David Charvet - Leap Of Faith | 18351233 Natalie Imbruglia - Torn |
| 18351141 Kylie Minogue - I Believe In You | 18351163 Blue/Elton John - Sorry Seems To Be | 18351001 Britney Spears - Toxic |
| 18351142 Mario - Let Me Love You | The Hardest Word | 18351031 Christina Aguilera - Beautiful |
| 18351143 Maroon 5 - Sunday Morning | 18351167 Brainstorm - Maybe | 18351007 Dido - White Flag |
| 18351144 Nelly - Over and Over | 18351253 Arash - Boro Boro | 18351075 Elvis Presley - Love me Tender |
| 18351297 Maroon 5 - She Will Be Loved | 18351202 Girls Aloud - The Sound Of The Underground | 18351008 Eminem - The Way I Am |
| 18351166 Bosson - One In A Million | 18350258 Если б я был султан | 50 Cent - P I M P |
| 18351147 Robbie Williams - Misunderstood | (саундтрек из к/ф Кавказская пленница) | 18351127 Anastacia - Left Outside Alone |
| 18351148 Sarah Connor - Living To Love You | 18351095 Руслана - Дики танці | 18351078 Benassi Bros & Sandy - Illusion |
| 18351149 THMK & 5'NIZZA - En Automne | 18351110 Сергера - Черный бумер | 18351128 Blue - Bubblu |
| 18351150 U2 - Vertigo | 18351206 In Grid - In Tango | 18350141 Remix - Гимн СССР |
| 18351151 Варум и Сливки - Самая | 18351203 Haddaway - What About Me | 18351015 Robbie Williams - Supreme |
| 18351109 Rammstein - Mutter | 18350300 Борис Гребенщиков - Город золотой | 18351082 No Doubt - It's My Life |
| 18351053 Sting - Shape Of My Heart | 18351122 Maroon 5 - This Love | 18350298 Panjabi MC - Jogi |
| 18351085 Sugababes - In The Middle | 18351125 Benassi Bros feat Dhany - Hit My Heart | 18351083 Reamon - Star |
| 18351017 Tango in Harlem | 18350291 Авраам Руссо - Знаю | 18350015 Robert Miles - Children |
| 18351069 Tarkan - Dudu | 18351054 Звери - Все что тебя касается | 18350279 S. Dzhoplin Regtime - Entertainer |
| 18350291 Авраам Руссо - Знаю | 18350301 Игорь Корнелюк - Город которого нет | 18351084 September - La La La |
| 18350312 Агутин/Отплетые мошенники - Граница | 18351102 Ленинград - Мамбо | 18351090 Shaggy & Chaka Khan - Get My Party On |
| 18350290 Анастасия Стоцкая - Вены-реки | 18350043 Михаил Круг - Владимирский Централ | 18351077 Thomas Anders - Independent Girl |
| 18350274 Блестящие - Апельсиновая песня | 18350218 День Победы | 18350044 U2 - Mission Impossible |

ЗАСТАВКИ

ВНИМАНИЕ! Если ты делаешь заказ на телефон Siemens, в конце кода необходимо добавить цифру "2".

Модели, поддерживающие услугу: Nokia 3100, 3200, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; Siemens: M55, SL55, S55, C60, MC60; Sony Ericsson: T310, T310i, T610, T610i, P800; Motorola: T720, T720i, LG G7020.



БЛИЦ-ГОРОСКОП НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Для абонентов UMC и ДЖИНС - стоимость отправки на номер 104061 - 0,50 грн. (с НДС без ПФ) Для абонентов КИЕВСТАР и djuice стоимость отправки на номер 1003 - 0,53 грн. (с НДС без ПФ)

- | | | |
|--|---|---|
| 1 Хочешь узнать, что тебя ждет сегодня? | 2 Найди код своего знака зодиака Отправь SMS с кодом своего знака зодиака на короткий номер своего оператора: 104061 - для абонентов UMC и ДЖИНС; 1003 - для абонентов КИЕВСТАР и djuice | 3 Дождись SMS-сообщения, из которого ты узнаешь, что тебе предвещают звезды! |
| | | |
| Овен 1101 | Телец 1102 | Близнецы 1103 |
| | | |
| Рак 1104 | Лев 1105 | Дева 1106 |
| | | |
| Весы 1107 | Скорпион 1108 | Стрелец 1109 |
| | | |
| Козерог 1110 | Водолей 1111 | Рыбы 1112 |

АФОРИЗМЫ, ТОСТЫ, АНЕКДОТЫ

Для абонентов UMC и ДЖИНС - стоимость отправки на номер 104061 - 0,50 грн. (с НДС без ПФ) Для абонентов КИЕВСТАР и djuice стоимость отправки на номер 1003 - 0,53 грн. (с НДС без ПФ)

- | | | |
|--|--|---|
| 1 Хочешь оказаться в центре внимания? Хочешь поднять себе настроение? | 2 Отправь SMS с кодом 9001 на короткий номер своего оператора: 104061 - для абонентов UMC и ДЖИНС; 1003 - для абонентов КИЕВСТАР и djuice | 3 Дождись SMS-сообщения и поднимай настроение себе и окружающим! |
| ВПЕРВЫЕ! | ПРИКОЛЫ FOMENKO.RU | |
| 1 Хочешь приколоться? Хочешь поднять себе настроение? | 2 Отправь SMS с кодом 9009 на короткий номер своего оператора: 104061 - для абонентов UMC и ДЖИНС; 1003 - для абонентов КИЕВСТАР и djuice | 3 Дождись SMS-сообщения и поднимай настроение себе и окружающим! |

Название: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Разработчик: Ubisoft

Издатель в Европе: Ubisoft

Издатель в Украине: Руссобит-М и GFI

Жанр: stealth action

Мультиплеер: Интернет, LAN – три режима игры

Системные требования: Pentium III 1.4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.splintercell.com

ОЦЕНКА: 11

Графика: 11

Геймплей: 12

Управление: 11

Звук: 10

Сюжет/концепция: 12

СЭМЭН, засунь им под ребро!

В ж-ж-жик! Ой, блин, классно! Вжик!! Ну супер! Вжик-вжик-вжик! Вау!!! Здорово он все-таки брезент режет.

Да-а, не ножик, а просто психотерапия для такого как я. Для человека, можно сказать, трудной судьбы. Кстати, разрешите представиться – Сэм Фишер, сверхсекретный суперагент «Третьего эшелона». Такой сверхсекретный, что иногда сам не уверен, существую ли я на самом деле. Правда, старина Ламберт быстро возвращает к реальности – причем каждый раз к разной: то в Грузию меня отправит, то на Восточный Тимор, то на Кольский полуостров, то в Джакарту. В общем, как только в мире что-то где-то обостряется – меня сразу же туда. Притуплять.

На этот раз очаг напряженности назрел в отношениях между Японией, Китаем и Северной Кореей. И тут уж Штаты никак не могли допустить, чтобы что-то обошлось без них. С ходу завопили: «Как?!! У вас еще не демократия?!! Тогда мы летим к вам!» – и вот я уже в Северной Корее...

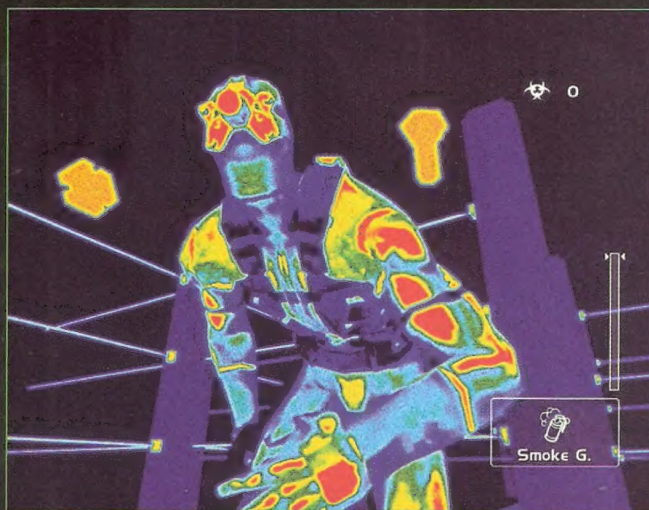
Самое во всем этом неприятное то, что выдернули меня прямо из отпуска и в суматохе не успели толком проинструктировать насчет всяких нововведений. Пришлось по ходу дела разбираться самому.

Первое, что меня приятно удивило, – я научился ползать. Время от времени. Да и к стенкам теперь прижимаюсь самостоятельно, без дополнитель-

ных команд. Вот, правда, прыгать с разбега по-прежнему не получается. А жаль. Впрочем, я не расстраиваюсь – бог с ними, с прыжками. Зато у меня ножик появился. Морпеховский. Вжик-вжик. Вот это, я вам скажу, вещь! И охранника порезать, и в замке высокой сложности поковыряться, и в какой-нибудь стратегически важной палатке персональный VIP-вход прорезать – на все годится. А что вы хотели, 22 сантиметра хромированной стали! Это вам не мелочь по карманам тырить (хм... а это идея...).

Вообще-то, с оружием я быстро разобрался. Правда, девятимиллиметровый пистолет почему-то лишился эффектного лазерного прицела, зато может теперь посылать электромагнитный импульс и временно обезвреживать всякое электробарахло (да-да-да, лампочки в том числе!). Что касается моей любимой модифицированной винтовки SC-20K, то она по-прежнему полна наворотов, только вот порывается почему-то стрелять очередями.

Впрочем, что там винтовки с пистолетами, ведь каждому известно, что лучшее оружие Сэма Фишера – это сам Сэм Фишер. И тут уж я значительно продвинулся. Такое иногда исполню – сам удивляюсь. То свешусь вниз головой с какой-нибудь балки – хват! хрусь! – и у очередного охранника шея свернута. То наоборот, затаюсь под балконом (этаж желательнее эдак двадцатый – двадцать первый), а потом



ка-а-ак выпрыгну, как дерну какого-нибудь мечтателя на себя – все, котлета на асфальте готова. А то просто возьму да и свалюсь кому-нибудь на голову. Опять же, с заложником могу теперь не только задним ходом пятиться, но и вперед идти. Мелочь, а приятно.

Кстати, о мелочах. Разработчики и на этот раз не поскупились, рассказали по уровням всяких страшно интерактивных и ужасно реалистичных приятностей. Больше всего меня свежи порадовали: их теперь –

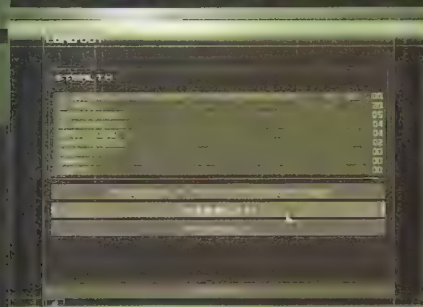
мушку, а организованно отходят на удобную и максимально безопасную позицию (во беспредел!) и уж оттуда открывают огонь. Мало того, их наступление носит теперь следы определенной организованности. Да что там, эти гомункулы даже прикрывать друг друга научились! В общем, что-то меня наводит на мысль, что со времени моего прошлого задания ребят просто переженили. Они остепенелись, поуменьли, обзавелись маленькими ботиками обеих полов и теперь

свет, а всего лишь в глубокий нондаун. Сам не могу понять, откуда у меня столько человечности. Меня ведь даже без применения motion capture моделировали. Можно сказать, анимировали на глазок, по старинке. А вот поди ж ты.

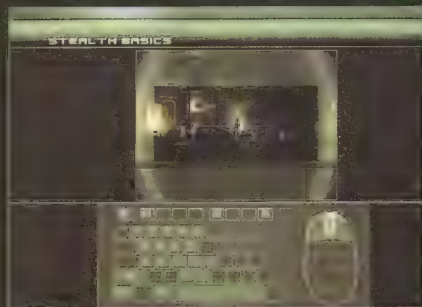
В принципе, нельзя сказать, что мой высокий гуманизм не вознаграждается. Во-первых, чем осторожней и тише я себя веду, тем больше дополнительных заданий внутри уровня мне открывается (хотя, с другой стороны, получается еще больше

риалов эти изделия деревообрабатывающей промышленности только догадываются. Но зато я теперь могу в прямом смысле слова открывать их «с ноги». Особенно громко и эффектно (да и эффективно) получается, если в этот момент за ними кто-то стоит ☺.

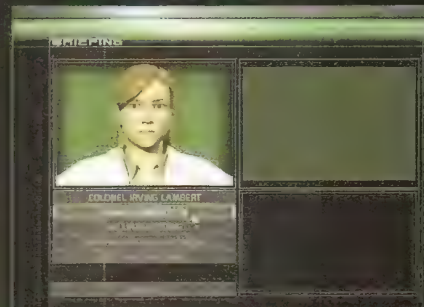
А вот посторонние шумы очень даже можно использовать с выгодой для себя – сквозь грохот какого-нибудь трансформатора ни один охранник не расслышит шпионскую рысцу секретного агента ☺.



Режим и, соответственно, набор боеприпасов можете выбирать, исходя из степени собственной злобности



Обучающие ролики наглядны до предела



Анна Гримсдоттир. Хм, а ведь с виду вполне приличная тетка...

ф-фух! – задувать могу. Приколотно. А вот неросиновые лампы расстреливать мне не понравилось. Ну их, пальнешь в такую, а от нее дыму полно, потом еще и кашлять начинаешь. Сплошная демаскировка, да и здоровью ущерб. Тем более что заметно поуменьшие враги на всякие разбитые и сломанные вещи очень уж болезненно реагировать стали. А оно нам надо?

Да уж, в мозговитости противник подтянулся действительно неслабо. Камикадзе среди охраны явно поубавилось: обнаружив мое присутствие, они вовсе не рвутся на

самозабвенно берегут себя для семьи. Раньше возьмешь какого-нибудь террориста в плотный захват – а у него на лице ноль эмоций. То ли дело сейчас: скривится, бедолага, лобик сморщит, бровки заломит – разжалобить пытается.

Да и у меня рука как-то не подымается их порешить. Тем более что боты пусть и немножко, но все же стали отличаться друг от друга. Некоторые, вон, даже в очках ходят. В общем, посмотришь-посмотришь на свой новенький ножик, вздохнешь, да и отправишь очередного отца семейства не на тот

работы за все ту же скромную зарплату спецагента). Впрочем, грех жаловаться, зачастую такие задания заметно облегчают дальнейшее прохождение. Так что вести себя тихо стало даже выгоднее, чем на предыдущих заданиях.

Выгоднее, но отнюдь не проще. Разработчики ведь не только над AI поработали, они еще постарались, чтобы в игре скрипело, шуршало и дребезжало все, что может скрипеть, шуршать и дребезжать. Особенно досталось дверям, по всему виду, о существовании горяче-смазочных мате-

Но в целом лучше, конечно, вести себя потише. Чем меньше трупов и шума, тем выше успешность прохождения, которую тебе обязательно подсчитают в конце уровня. В процентах. И если Ламберт будет в хорошем расположении духа (что, честно говоря, вряд ли), то моя скромность и осторожность учтется при начислении зарплаты.

А деньги мне нужны просто позарез – хочу прибор ночного видения сменить... Нет сил терпеть! Верните мне мои старые добрые полифункциональные очки! В них я, по крайней





мере, не принимал охранника за бочку с бензином, да и пейзаж не сливался у меня перед глазами в однообразную зеленую кашу ☹. Реализм, млин.

Пытался я нажаловаться Ламберту. Куда там! Я и раньше-то с трудом от него отгавкивался, а теперь шеф так основательно расширил свою группу поддержки, что спорить с ним стало практически бесполезно. Что? Вам интересно, кто сейчас в подтанцовке у Ламберта? Хм... Начнем, пожалуй, со старого знакомого – Даглас Шетланд собственной персоной, прошу любить и жаловать. Перешел, так сказать, от активных действий на тренерскую работу.

Так, кто у нас дальше. Ага... Анна Гримсдоттир. Что ж, я – старый солдат и не знаю слов любви, но эту курицу и вовсе терпеть не могу. Раскладывает, небось, целыми днями пасьянсы, любитесь чахлым кактусом на мониторе, а потом с умным видом надиктовывает своим скрипучим голосом маршруты да вводные.

И еще двое новеньких: Артур Парtridge и Вильям Реддинг – браво вертолетчик и заумный очкарик.

Итого – пять человек. И каждый ведь норовит свои полкопейки на брифинге всунуть!

В общем, нет нормальных людей в команде – вот и получаю я в результате задания одно глобальнейшего. То демократию в Грузии самолично подправить, то человечество от угрозы смертельного мора избавить, то хакеров-террористов приструнить. А мне, между



прочим, это спасание миров от очередного заговора вселенского масштаба уже во где сидит! Нет, ей-богу, уволюсь. Переквалифицируюсь в социального работника, буду старушек через улицы переводить. Тем более что ножик у меня уже есть...

Хотя, если подумать, жалко такую красоту покидать. Вон как лужа под дождем в лунном свете мерцает – залюбуешься. Да и свет, опять же, так и струится. А уж какие я тени отбрасываю – лепота, да и только! Специалисты по этому пово-

ду, конечно, всякую заумь восклицают: «Ах-ах, плавная динамика окружения!», «Ого-го, фантастическая работа с освещением!», «Да-да, возможности Unreal Engine использованы по максимуму...» А я вам просто скажу: красиво всё, о-фи-геть!

CG-ролики тоже не подкачали. Не зря все-таки Эндрю Дэвис (режиссер «Возмещения ущерба», «Беглеца», «Бегущего человека» и «В осаде») свои денежки получил. Отконсультировал UbiSoft'овцев по-честному, как надо.

Звук, кстати, графике подставить (чувствуете системность подхода?). Меня и раньше-то во время тревоги неслабо плющило. А уж теперь под электронную музыку широко известного в узких кругах Амона Тобина атмосферностью и вовсе с ушами накрывает. Так что эффект присутствия я вам гарантирую. Зря мы, что ли, столько наград на прошлом ЕЗ отгребли?

Особенно мои разработчики идейностью мультиплеера гордятся. Ну не знаю. Не супершпионское это дело вдвоем по локациям бегать да «кооперативными играми» забавляться. Мы уж лучше по старинке – синглом побалуемся. А вообще, мультиплеер практически тот же, что и в предыдущей части, только «тепер з банановим смаком!!!», то есть с некоторыми новыми фишками в оснащении персонажей.

Впрочем, дорогие русскоязычные читатели, все прелести интернетовского мультиплеера вам все равно не изведать – уж я-то знаю, где вы обычно игры берете. А для настоящей сетевой игры ключик нужен. Который только с лицензионными копиями игры поставляется ☺.

Да и я по-русски тоже не скоро заговорю. Кстати, сочувствую, никогда не думал, что это такой сложный язык. По крайней мере, «Руссобит-М» с адаптацией, по слухам, не меньше чем до следующего года проваландаться собирается. Оччень сложный язык!

P.S. Вж-ж-жик! Вжик-вжик! Да-а, был бы у меня такой ножик в детстве, я бы, может, и в шпионы не пошел.

Монолог Сэма
выслушала и записала
Ася Попингуй

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Нова тактична гра,
в розробці якої бере
участь дизайнер серії
Jagged Alliance Шон Лінг

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Більше тридцяти професійних
найманців та можливість найму
місцевих жителів >>

Більш як 30 рівнів:
міські квартали, відкрита
місцевість, військові бази >>

Оригінальна система
організації дій,
режим «Розумної паузи» >>

Більше 100 моделей стрілкової
зброї, а також гранатомети,
ручні гранати і холодна зброя >>

Три основні сюжетні лінії,
а також можливість грати
за своїм сценарієм >>



Название: Freedom Force vs the 3rd Reich

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Vivendi Universal Games/Новый Диск

Жанр: комикс/экшен/стратегия/тактика/RPG

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.freedomfans.com/ffvtr

www.freedomforcegame.com

ОЦЕНКА:

10+

Графика:

9

Геймплей:

11+

Управление:

9

Звук:

10

Сюжет/концепция: 10+



Excellent work, team!

Многие пытались соз-

дать интересные электронные игры по мотивам комиксов, но как программисты ни тужились, как ни старались – в итоге получались (в лучшем случае) второсортные аркады, экшен или экшен-стратегии. Единственной игрой, которую можно было назвать игрой-комиксом, была двухмерная Comics Zone, некогда крайне популярная на 16-битных приставках.

Но в 2002 году компания Irrational Games представила на суд игровой общественности Freedom Force – тактическую стратегию с элементами

RPG, в момент завоевавшую невероятную популярность. И не мудрено – на комиксах выросло не одно англо-американское поколение. Интересная кампания, по настоящему обезбашенный сюжет и персонажи в духе «серебряного века» комиксов вперемежку с искрометным юмором, веселым патриотизмом и непрерывным экшеном не только быстро обеспечили Freedom Force славу, почет

и любовь со стороны широких игравших масс.

Однако по причине того, что большинство наших игроков были по одну сторону железного занавеса, а комиксы – по другую, мы и не смогли в полной мере прочувствовать всю прелесть этой замечательной игры.

It's not too good, but...

В силу финансовых проблем и смены издателя Irrational Games не могли раскошелиться

на создание полноценной второй части на новом движке, и использование всех новомодных спецэффектов не представлялось возможным. Именно поэтому и было решено делать продолжение не на новом движке, а на старом, но с добавлением все же некоторых новомодных эффектов. Таким образом был достигнут баланс между приемлемым компромиссом между производительностью и качеством графики. Но улучшенная графика просто ничто

Так что асс-оп создавался на старом движке, основательно доработанном и поддерживающем немало новомодных эффектов. Таким образом был достигнут баланс между приемлемым компромиссом между производительностью и качеством графики. Но улучшенная графика просто ничто



В 2002 году компания Irrational Games представила Freedom Force – тактическую стратегию с элементами RPG, моментально завоевавшую невероятную популярность.



Так как большинство наших игроков были по одну сторону железного занавеса, а комиксы – по другую, мы и не смогли в полной мере прочувствовать всю прелесть этой замечательной игры.

по сравнению с кардинальными изменениями всего игрового процесса. В лучшую сторону, разумеется.

Lenin, forgive me!

Сюжетная линия

FFv3R пряма, но крайне занята, как и положено истории любого комикса. Герои лихо бьются со злодеями и друг с другом, мотаются по всему миру и шастают туда-сюда-обратно по пространственно-временному континууму, изменяя ход истории по своему усмотрению. Кроме того, герои ненавязчиво, как бы между прочим, вещают о светлых идеалах демократии, свободе всех цветов и фасонов, а также низости и подлости тоталитарных и авторитарных систем и их лидеров.

Главный злодей, тот, который Блицкриг, тоже редиска не промах – изменил ход Второй мировой, притащив в прошлое цистерну с энергией «X». Однако, очутившись в прошлом, герои Freedom Force с удивлением и радостью обнаруживают, что в альтернативном прошлом появились не только суперзлодеи, но и супергерои.



Подоплека тоже очень интересна. Герои «серебряного века комиксов» встречаются с представителями «золотого века».

Единственный, на мой взгляд, небольшой недостаток – новых героев много, а мультфильм

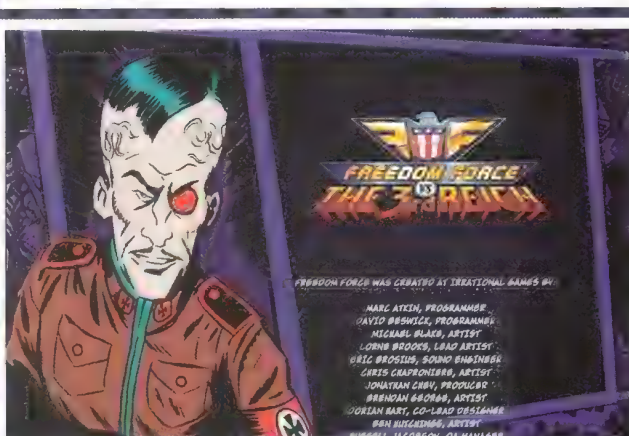
с быстрой сменой сценариев имеют только избранные персонажи. Впрочем, так сказать, «второй эшелон» супер-народа дублирует способности ключевых персонажей. К тому же обилие персонажей с самыми разными комбинациями умений позволяет невероятно разнообразить прохождение одних и тех же миссий. Как говорится, хорошей игре – хорошую реиграбельность.

Юмор на высоте, острить герои умеют не хуже, чем крушить врагов. Как и в любом другом комиксе, здравый смысл в Freedom Force отдыхает. Выслушав объяснения Mentor'a, любой светоч научной мысли вроде Гордона Фримена тут же побежал бы вешаться

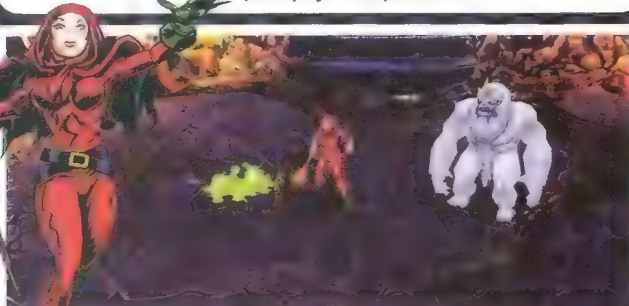
от подобных «научных» обоснований происходящего. Но настоящие герои вроде Minuteman'a, El Diablo или Alchemiss воспринимали это как должное. И даже больше, свободно ориентируются в таких сложных проблемах.

Их противники тоже не лыком шиты. Одна только русская народная ведьма Red October, красная вожатая русских шаманов, готова драться с любым, кто посягнет на светлые пролетарские идеалы. Не

Юмор на высоте, острить герои умеют не хуже, чем крушить врагов. Как и в любом другом комиксе, здравый смысл в Freedom Force отдыхает. Выслушав объяснения Mentor'a, любой светоч научной мысли вроде Гордона Фримена тут же побежал бы вешаться от подобных «научных» обоснований происходящего.



Главный злодей, тот, который Блицкриг, тоже редиска не промах – изменил ход Второй мировой, притащив в прошлое цистерну с энергией «X».



Русская народная ведьма Red October, красная вожатая русских шаманов, готова драться с любым, кто посягнет на светлые пролетарские идеалы.



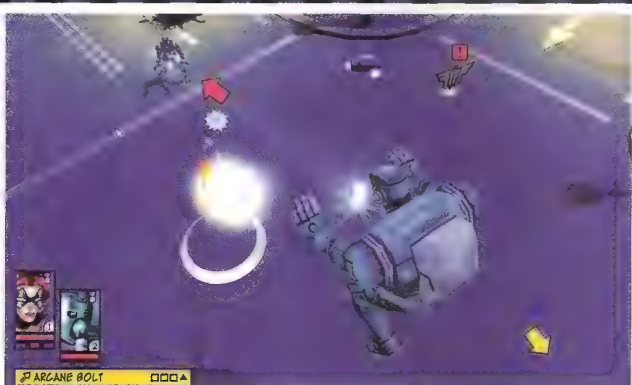
Каждый американский супергерой – за демократию стоит (лежит, бежит, летит, ползет) – горой.



Комикс должен быть комиксом, и разработчики приложили максимум усилий, чтобы FFvs3R стала именно комиксом, а не очередной игрой «по комиксам».



Все супергерои и злодеи так или иначе знакомы друг с другом, поэтому появление новых лиц, спасающих всех и вся, воспринимается без особых эмоций.



Разработчики намеренно схитрили, убрав «со сцены» самых нужных в данный момент героев, наиболее приспособленных для выполнения подобных заданий.



Шагать с улыбкой по жизни — это наш метод.

вероятно твердокожий поющий «пузырь» Fortissimo из солнечной Италии — тонкий намек на толстого Паваротти.

It seems like...

Комикс должен быть комиксом, и разработчики приложили максимум усилий, чтобы FFvs3R стала именно комиксом, а не очередной игрой «по комиксам».

В первую очередь для создания соответствующей атмосферы в роликах были использованы не только скриптовые сценки на движке игры, а движущиеся нарисованные картинки, как в древних мультфильмах, или просто статические изображения.

Стараниями производителей видеокарт угловатые модели персонажей немного округлились, причем применение сглаживания почти не влияет на общую производительность — даже при максимуме эффектов FFvs3R отлично работает даже на самых... э-э-эм... бюджетных компьютерах.

Уровни стали еще более детализированными, перечень прикладных объектов, которыми можно как следует приложить противника по черепу, существенно расширился. Автомобили хоть и ездят кругами, но не подминают под себя зазевавшихся героев, как это бывало раньше.

It sounds like...

Звуковое оформление просто безупречно. Именно через диалоги и отдельные реплики персонажей раскрываются их сложные характеры, склонности-наклонности и многое, многое другое.

Ярко выраженные акценты героев очень здорово передают весь национальный колорит: англичане постоянно пикируются с американцами, рычащие командирские голоса рвущихся в бой русские звучат четко и колоритно, звуковое оформление будто дорисовывает множество ярких штрихов к общей картине.

К слову, при создании локализованной версии игры и переводчики, и актеры постарались на славу, однако некоторая толика неуловимого шарма была утеряна.

What's next?

Одна из составляющих успеха как Freedom Force, так и его add-on'a — невероятно высокая повторная играбельность: сначала интересно пройти игру основным составом героев, затем дополнительным, и наконец — своей собственной домысленной командой, оснащенной только самыми убийственными способностями. А дальше...

по Интернету или по локальной сети. С живым противником играть намного интереснее и сложнее, ведь у каждого игрока есть свой туз в рукаве и парочка грязных трюков за пазухой.

Freedom Force — самое верное средство скрасить жестокие, серые и угрюмые будни, причем как игровые, так и житейские. Яркие харизматичные супергерои заставят улыбнуться кого угодно, а смех, как известно, продлевает жизнь. И кроме того, шагать с улыбкой по жизни — это наш метод.

Алексей Лещук и его Злобная Личина



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

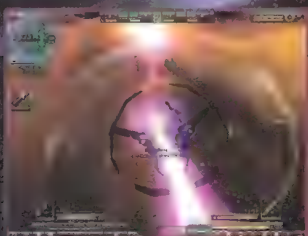
З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Біть у космосі,
на поверхні планет
та всередині
космічних кораблів



Величезний ігровий
світ, більше 500
планетарних систем

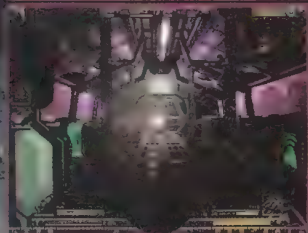
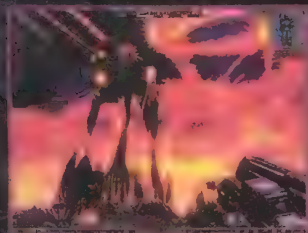
Сучасне продуктивне
графічне ядро



Найширші можливості
для гравця: бої, торгівля,
локальна політика...

Оригінальний сюжет,
велика кількість
різноманітних місій

Вихід гри заплановано
до кінця 2004 року



PARKAN

II



NIKITA

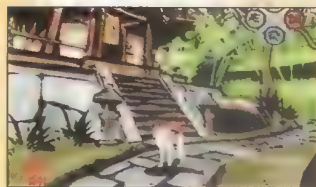


copyright © 2004 Nikita. Все права захищено

copyright © 2004 Агрома "1С". Все права захищено

Виробництво в Україні — ДП «Сваросфотрон»

Название игры: Okami
Разработчик:
 Clover Studio
Издатель: Capcom
Жанр: Nature Adventure
Дата выхода:
 осень 2005 года



ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

Одной из основных составляющих концепции Okami, по словам разработчиков, является идея сделать игру, понятную и интересную не только любителям японской культуры, но и не слишком «подкованным» в этом отношении людям. А с другой стороны, геймеры, знакомые с данной тематикой не понаслышке, все-таки получат свой заслуженный бонус в виде удовольствия от игры, добротно скроенной с учетом всех мифологических изысков.

История Okami повествует о бесцветном мире, земля которого лишилась красок и жизненной силы. Игроку предстоит выступить в роли мифической богини Солнца по имени Аматэрасу (Amaterasu), сошедшей на землю в облике белой волчицы, чтобы вернуть краски жизни и спасти от гибели планету. Сделать это можно, только одержав победу в битве со сверхъестественными монстрами, населяющими мир и сосущими кровь земли.

Однако не спешите сразу точить свои когти и зубы, гото-



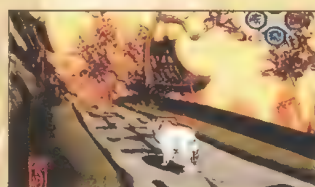
вясь к схватке с врагами. Поскольку жанровая принадлежность Okami определяется как Nature Adventure, основной упор в игре сделан на исследование окружающего мира. Вам придется много путешествовать по миру игры, знакомясь с традициями, культурой и мифологией японского народа. Весь мир четко структурирован, что исключает возможность заблудиться или запутаться при выполнении заданий игры. В то же время здесь нет банальности, отсутствуют прямые ответы на многие вопросы, а познать неизведанное можно, лишь исходив оное вдоль и поперек на своих четырех лапах.

Ну и конечно же, вам необходимо будет помогать всем страждущим. Дело в том, что сила, возможности и власть Аматэрасу основана на вере



людей: чем больше простых смертных поклоняется вам, тем сильнее вы становитесь. Однако заставить людей уверовать в вас не так-то просто. В большинстве своем они очень недоверчивы, никогда не бывают довольны и всегда хотят большего, постоянно озадачивая вас своими просьбами (зачастую глупыми и нелепыми). Исходя из этого, список предлагаемых для выполнения заданий очень велик и разнообразен: начиная от тривиального поиска той или иной вещи и заканчивая, например, демонстрацией своей сверхъестественной силы. Как и во многих других играх, уровень сложности квестов будет колебаться в зависимости от ценности награды за их исполнение.

Теперь, когда вы знаете, как можно заручиться верой и поддержкой паствы, давайте пого-



ворим о врагах. Главными противниками в игре выступают злые демоны: Нуе и его верный слуга Ама Яку. Ама Яку способен читать мысли людей. Узнавая, о чем они мечтают, он, естественно, совершает поступки, противоположные их ожиданиям, тем самым ломая судьбы и причиняя страдания людям. Таким образом, Ама Яку постоянно подпитывает силу своего хозяина Нуе, могущество которого основано на страданиях людей. Дабы не допустить этого, вам придется постоянно следить, чтобы демоны находились как можно дальше от людей, а также убивать их приспешников. Побеждая врагов, Аматэрасу возвращает цвет земле (что необходимо для продвижения по сюжетной линии игры) и обретает дополнительную силу, магические умения и боевые навыки. Так-





же авторы обещают, что игрок сможет заманивать врагов в ловушки и устраивать различные хитрости, переключая тем самым их внимание и сбивая с толку.

Кроме этих двух демонов, в Okami вам предстоит столкнуться и со многими другими сверхъестественными существами, большинство из которых взято из японской мифологии. Так, например, в горах обитают крылатые демоны Тэнгу, на обочине дорог подстерегают Итимэ Кодзо и Микоси Ньюдо, а в реках и озерах – коварные Каппа и Нуси.

Не обошлось в игре и без фольклорных существ О-ба-

ке – животные-оборотни. Одним из таких животных будет лисица-оборотень – жадное, хитрое и коварное существо. По народному поверью, она может принимать человеческий облик и приходить в селения, насылая на людей порчу и болезни.

Главным и бесспорным достоинством проекта является визуальная сторона, основанная на традиционном японском искусстве. Авторы очень ответственно подходят к вопросу воссоздания в Okami стиля японской средневековой живописи. Так, действие игры не случайно разворачивается в бесцветном мире, ведь япон-

ские художники в основном рисовали черно-белые изображения. Кроме того, у всех предметов в игре сделана контурная обводка черной тушью, а в левом нижнем углу стоит красная печать мастера (по традиции, у каждого художника Японии была своя печать). Если внимательно присмотреться к скриншотам, можно даже разглядеть зернистую поверхность рисовой бумаги. Согласитесь, это впечатляет! Более того, разработчики обещают, что игрок в любой момент сможет поставить игру на паузу и просто насладиться красотой мира, ведь изображение ничем не будет уступать

произведениям средневековых живописцев.

На данный момент ясно, что Okami будет обладать отличным мифологическим контекстом и массой дизайнерских находок. Но удастся ли разработчикам придать динамичность игровому процессу? Чтобы узнать ответ на этот вопрос, нам остается подождать еще несколько месяцев, и тогда мы получим великолепную возможность непосредственно оценить один из самых неординарных проектов от Capcom.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

ДОБА
= 2 y.o.

IP
TELECOM

подробниці за тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

Название: SWAT 4

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Vivendi Universal

Жанр: Tactical FPS

Дата выхода: второй квартал 2005 года

Никаких

звоните

02!

911!!

Fall in

Закон – грань, которую переступать нельзя! Переступивший эту грань должен быть наказан! Но когда уговоры и юридические принуждения не помогают, приходят они. Да нет же, не отдел по принудительному сбору налогов и даже не члены общества защиты животных. Речь идет об элитном подразделении SWAT. Серые будни этих больших парней в шлемах, бронежилетах и с огромными пушками не могут оставить мирное население равнодушным, и в очередной раз побывать в роли правосудия с огнестрельным оружием в руках никто из них не откажется.

Сериял SWAT от Sierra иначе, как «хамелеон» величать нельзя, ведь столько раз менять свою концепцию удается далеко не каждой игре. Начав свой жизненный путь со словом «квест» в строке «жанр», SWAT успел побывать как в шкуре

тактической стратегии, так и в облике тактического шутера. И был бы сейчас жанр RPG популярнее экшен, надевали бы мы с вами наручники на больших драконов в каких-нибудь подземельях, прокачивая своего героя...

После удачного дебюта SWAT 3: Close Quarters студия Sierra объявила о разработке проекта SWAT: Urban Justice, дата выхода которого первоначально была назначена на третий квартал 2002 года. Но после нескольких переносов дня рождения, проект и вовсе заморозили. Как говорится, «наша песня хороша – начинай сначала», чем собственно и занялись, вот только уже не откинув клавиатуру и отбросив мышку Sierra, а Irrational Games.

Приемные родители проекта SWAT решили не повторять ошибок своих предшественников и обошли стороной грабли, на которые те наступили.

Новое – это хорошо забытое старое, и нечего выпендриваться! Оставив в покое главную концепцию игры, девелоперы начали строить катакомбы вокруг нее. Проще говоря, игра отделилась новым графическим движком, парочкой нововведений и символической цифрой «4» в названии...

Get in position and wait for my go

Режим карьеры, как и в старые добрые, будет представлен набором самых что ни на есть разнообразных миссий: от элементарного спасения заложников до уничтожения угрозы, нависшей над родиной. Будьте готовы не только штурмовать здания с криками «Я дурак! Всех начисто перестреляю!», но и принимать участие во множестве stealth-миссий, где один ваш крик может быть последним звуком,

услышанным заложником. Но это все потом.

Для начала вам предстоит сформировать свою команду, ибо украинская мудрость гласит: «Гуртом и батька легко бити», а после – добро пожаловать к диспетчеру. Здесь вам предоставят всю имеющуюся информацию о том или ином задании, вплоть до плана местности, предлагаемых фотографий злоумышленников (и заложников, если таковые имеются) и даже запись поступившего звонка в 911. Помимо этого, есть возможность выбора между несколькими вариантами высадки подразделения, что напрямую зависит от вашего стиля игры. Ну а после всех этих формальностей следует своеобразный рай для геймера – экипировка персонажей.

В закладке «primary weapon» вас ожидает широкий выбор оружия с детальным





описанием каждого подвида и возможность выбрать разные типы патронов, также детально описанных. Что касается «secondary weapon», то здесь по доброй традиции предстоит выбрать пистолет и, конечно же, патроны к нему. Слот «tactical weapon» разнообразит вашу амуницию парочкой гранат и всяческими шпионскими приспособлениями. А вот закладка «breaching»... В демо-версии помимо взрывчатки C2 там пока ничего не доступно... Ну вот, собственно, и все. GO! GO! GO!

Move & clear

Игровой процесс остался практически без изменений. Никаких вам предварительных планов действий а-ля Rainbow Six – все решения принимаются непосредственно на поле боя, что не может не нравиться. В ваше распоряжение переходит две команды по два человека, искусственный интеллект которых тоже радует. Опять-таки в отличие от Rainbow Six, переключение между членами команды невозможно, т.е. вы играете за командира и после его смерти никаких телепортаций в тела собратьев по оружию не намечается. Первое, что стоит отметить в ИИ – никакой самостоятельности вы не увидите, действовать будут ваши подопечные исключительно по вашим указаниям. Пусть вас

хоть на кол в соседней комнате сажать будут и иголки под ногти загонять, они и бровью не поведут, пока не получат соответствующий приказ.

А в общем и целом все довольно-таки просто. Одну команду посылаем налево, вторую – направо, а сами ломимся по центру... Под аккомпанемент взрывающихся гранат все дружно орут шаблонные фразы на манер «лицом на пол!» и с помощью кну-

приковать взгляд любителей тактических шутеров к своим мониторам. На уровне сложности «Easy» вам будет достаточно выполнить поставленную перед вами цель, причем как в голову взбредет. С режимами «Normal» и «Hard» дела обстоят иначе. Чтобы пройти миссию с одним из этих уровней сложности, надо будет не только выполнить главную задачу, но и набрать определенное количество оч-



та и пряника, т.е. свинца и электрошока, объясняют непонятливым, где лицо и где пол. Вражеский AI местами тоже очень даже ничего. Враги прикрываются заложниками, стреляют после того, как якобы сдались, и бегут по всей локации, прячась в затемненных местах.

Три уровня сложности и мультиплеер обещают надолго

ков. Подсчет очков идет в зависимости от того, сколько врагов было убито (а не обезврежено!), так же учитывается, были ли убиты члены команды, не ранили ли вы случайно заложников и т.д., и т.п.

Честно признаюсь, излазил демку вдоль и поперек, при этом получил немалое удовольствие от игрового процесса.

You take the point

Графическая часть игры vyplнена на высоком уровне. Четвертый SWAT поддерживает все навороты Direct X 9, вплоть до шейдерных эффектов, и несмотря на многие недочеты может по всем статьям обставить большинство игр, которые должны выйти в этом году. Добавьте ко всему вышеперечисленному динамическую звуковую дорожку и делайте выводы.

Mission completed

Так уж повелось во вселенной виртуальных развлечений, что нас очень часто обманывает либо надежда, либо предмет этой самой надежды. Ведь зачастую мы видим только то, что хотим видеть, или то, что игроделы хотят, чтобы мы видели. Согласитесь, не столь часто фанаты продукции пивоваренной промышленности, а.к.а. разработчики компьютерных и видео игр, радуют нас качественными тактическими шутерами. В связи с этим после анонса SWAT 4 я опять-таки был готов обмануться той надеждой, которая возлагалась на этот проект. Но после более близкого общения с игрой я с девяностопроцентной уверенностью могу предположить, что поклонники данного жанра будут довольны как слоны.

Виталий «Blind» Полищук,
blind_sniper@mail.ru



Название игры: **Haunting Ground**Жанр: **Survival Horror**Издатель: **Capcom**Разработчик: **Capcom**Сайт игры: **www.capcom.co.jp/demento**Дата выхода: **лето 2005 года**

Человек собаке — друг!

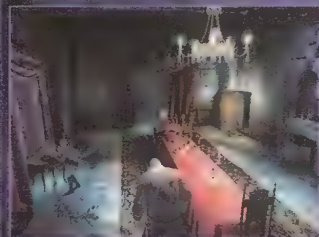
Ну что ж, продолжим нашу увлекательную беседу о жанре Survival Horror. Свои мысли по этому поводу я начала высказывать еще в № 6 за 2003 год. Снова и снова описывая ужастики, я буду канифолировать ваше соз-



нание, убеждая, что Survival Horror — величайший из жанров. И никуда от этого не деться, друзья. Мной овладела жажда просветительства. И сегодня речь пойдет о моем заочном любимце — проекте под названием Haunting Ground от компании Capcom.

Западня

В Haunting Ground вам предстоит выступить в роли 18-летней девушки по имени Фиона (Fiona). Очнувшись после автокатастрофы, в которой трагически погибли ее родители, девушка неожиданно для себя обнаруживает, что оказалась запертой в незнакомом замке. Быстро осознав, что она является объектом таинственной игры маньяка-психопата, Фиона рьяно берется за спасение своей собственной жизни. Чтобы вы-

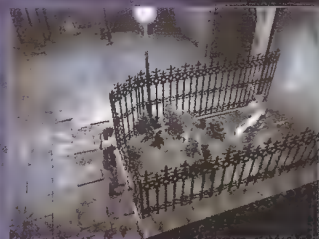


жить и выбраться из ловушки, необходимо последовательно решать головоломки, которые ставит перед вами хозяин старинного поместья. Впрочем, выбора у вас нет. Ведь правила игры диктуете не вы.

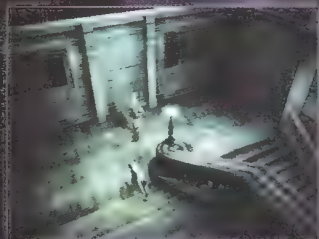
Однако Фиона оказалась не единственной пленницей мрачного замка. Случайно девушка находит белую овчарку по кличке Хьюи (Hewie). Освободив пса от кандалов, Фиона обретает верного друга, который готов ей помочь в любой момент.

О жизни собачьей

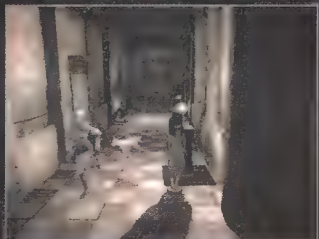
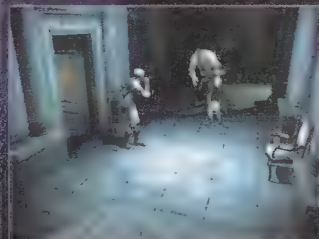
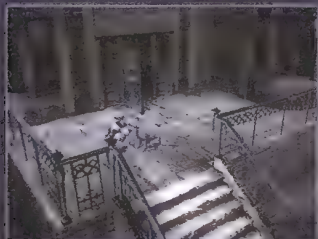
Весь игровой процесс основан на взаимодействии девушки и собаки. Пес Хьюи отнюдь не является персонажем-обузой, который в самый ответственный момент начинает тупить, биться головой о стену, хронически не попадая в двер-

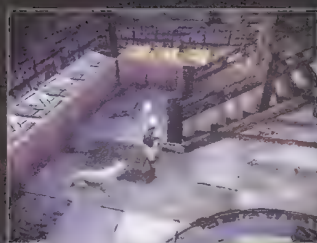


ноз проем, и топтаться на месте, когда нужно бежать со всех ног. Наоборот, в случае, если вас обнаружил враг, собака всегда готова с остервенением навестить на него, тем самым отвлекая внимание неприятеля на себя и предоставляя вам возможность скрыться в безопасном месте. С помощью своего обостренного обоняния Хьюи может обнаружить для вас полезные предметы, а также пролезть в недоступные для Фионы узкие проходы и разломы в стенах. Сами разработчики с большим восторгом отзываются о собаке: «Хьюи получился великолепным псом! Для нас было очень важно сделать персонаж как можно правдоподобнее и реалистичнее, чтобы игрок ни на секунду не сомневался, что перед ним живой пес. Поэтому,



работая над Хьюи, мы очень внимательно и тщательно изучали повадки, движения и реакцию настоящей собаки. Таки образом, Хьюи в точности подражает все классические команды вроде «сидеть», «лежать», «ждать», «ко мне», «иди рядом», «фас» и некоторые другие». Скажу больше, собака может даже по-разному реагировать на команды. Дело в том, что в игру введен такой показатель, как уровень доверия. Беспрекословно собака выполняет приказы, только когда полностью доверяет вам. В противном случае она запросто может отказаться повиноваться. И тогда вам придется долго бегать за ней с куриной ножкой в руках (а то и с целой курицей), умолая: «Хьюи, милый, ну достань, пожалуйста, вон ту дивную хреновину».





На что Хьюи вполне может, презрительно окинув вас взглядом, развернуться и побежать дальше мыкаться по коридорам замка. Опять же, если уровень доверия собаки к вам высок, то она может и сама (без напоминания) помочь вам. Например, услышав странный шорох, моментально предупредить Фиону о приближающейся опасности.

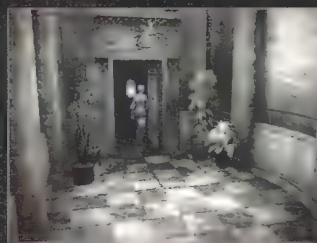
По сравнению со столь умной и сильной собакой, главная героиня игры кажется про-



факт, что разработчики не предоставили вам ни холодного, ни огнестрельного оружия, да и навыками рукопашного боя девушка не владеет. В общем, героиня не сможет дать отпор ни одному, даже самому хилому, врагу в игре. Возникает закономерный вопрос: «Как спастись от врагов?». Ведь уже с первых минут игры вам предстоит познакомиться с уродцем по имени Дебилитас (Debilitas). Этот доморощенный Квазимодо не только постара-



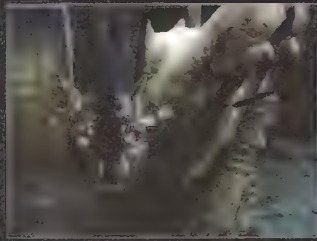
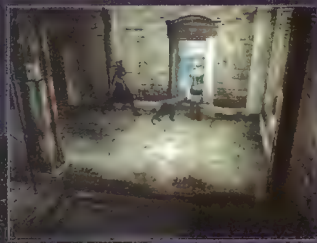
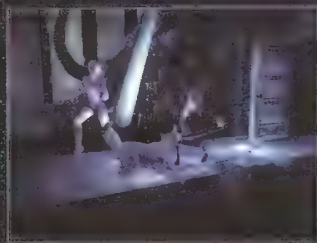
ван почти тот же принцип, что и в игре Clock Tower 3, т. е., если враг находится в двух шагах от того места, где вы спрятались, или хуже того, он постоянно шныряет из стороны в сторону, так и норовя заглянуть прямо к вам, то героиня начинает паниковать. И если в Clock Tower 3 специально для этого был введен «Индикатор страха», то в Haunting Ground все реализовано на интуитивном уровне: степень испуга Фионы отражается на ее сердцебиении, при-



поиск нового места укрытия, но и мешает просто ориентироваться на местности.

Ой, мама, мне страшно!

Да, создатели игры сделают все, чтобы в полной мере погрузить игрока в атмосферу страха, заставляя каждой клеточкой своего тела бояться... бояться быть обнаруженным и пойманным. А чтобы вы не сочли это голословными утверждениями, скажу, что к работе



сто полным ничтожеством. Для того чтобы выжить, Фионе придется положиться исключительно на свою хитрость и смекалку. Ведь по сравнению с другими японскими ужасками, где в самый ответственный момент вам на помощь является красивый, как Денни де Вито, мускулистый, как Майкл Джексон, и сексуальный, как Мэрилин Мансон, потомок Адама, в Haunting Ground вас спасать никому не придет в голову. Еще более усугубляет положение и тот

факт, что разработчики не предоставили вам ни холодного, ни огнестрельного оружия, да и навыками рукопашного боя девушка не владеет. В общем, героиня не сможет дать отпор ни одному, даже самому хилому, врагу в игре. Возникает закономерный вопрос: «Как спастись от врагов?». Ведь уже с первых минут игры вам предстоит познакомиться с уродцем по имени Дебилитас (Debilitas). Этот доморощенный Квазимодо не только постара-

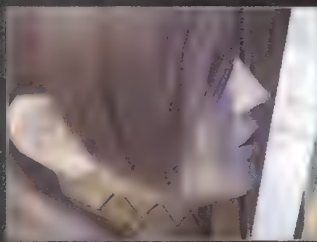
ется сразу же, одним ударом руки, прихлопнуть Фиону, как козлявку, но и будет преследовать ее повсюду. Что же делать в этой ситуации? Ответ прост: нужно прятаться. На каждом уровне предусмотрено несколько зон, которые могут служить для Фионы «местами укрытия». Например, в одном из эпизодов, убегая от того же Дебилитаса, можно спрятаться за портьерой. Однако следует учесть, что ни одно укрытие не дает вам стопроцентной защиты. Здесь реализо-

ван почти тот же принцип, что и в игре Clock Tower 3, т. е., если враг находится в двух шагах от того места, где вы спрятались, или хуже того, он постоянно шныряет из стороны в сторону, так и норовя заглянуть прямо к вам, то героиня начинает паниковать. И если в Clock Tower 3 специально для этого был введен «Индикатор страха», то в Haunting Ground все реализовано на интуитивном уровне: степень испуга Фионы отражается на ее сердцебиении, при-

чем чем учащеннее бьется ее сердце, тем сильнее вибрирует джойстик. Как только уровень страха становится критическим, героиня впадает в панику. В этом состоянии она наиболее уязвима. Во-первых, она автоматически выскакивает из своего укрытия, во-вторых, начинает с визгом носиться из угла в угол и становится фактически не управляемой. И в третьих, когда Фиона начинает метаться, изображение на экране становится черно-белым и рябит, что не только значительно затрудняет

над игрой привлечен талантливый японский режиссер Naoto Takenaka (Naoto Takenaka). Резюмируя вышеизложенное, следует сказать, что Haunting Ground действительно может стать одним из лучших и уж точно самых необычных представителей жанра Survival Horror. Надеюсь, мы непременно получим игру, которая станет любимой как минимум на пару месяцев. Что ж, ждем-с!

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



BARD'S TALE

Название: The Bard's Tale

Разработчик: InXile Entertainment

Издатель: InXile Entertainment

Жанр игры: action RPG

Дата выхода: лето 2005 года

Официальный сайт: www.thebardstale.com



Вот тебе, Бард, тыло пушистое и веревка душистая

Лучшего ждать не стоит, а то худшее, которое наступит в любом случае, независимо от ожиданий будет еще хуже.

Брайан Фарго, наверное, слишком увлекся работой и перенял слишком много от своего персонажа Барда. Короче, ветеран игровой индустрии заврался и довольно таки прилично. Обещано было многое, да еще и в самом лучшем виде, но почему-то The Bard's Tale на PS2 и Xbox была воспринята игроками без особого энтузиазма – игра едва попадала под определение «так себе, могло быть и лучше». Но народная мудрость

гласит: лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Ознакомившись с демо-версией игры, стало совершенно ясно, что ничего хорошего от нее ждать не стоит. Кто не верит, пусть сам раздобудет демку и убедится. Я же, как говорится, за что купил, за то и продаю.

Все похождения Барда, по задумке разработчиков, записаны в толстенной книге. Справа оглавление (оно же главное меню игры), слева – сам Бард. И было бы все круто, если бы из лба у него не торчал самый настоящий рог, длинный и острый. К сожалению, этот артефакт был далеко не единственным. На других конфигурациях

картина была, что называется, «кишки наружу» – неизлечимая вертикальная рассинхронизация превращала картинку в скопище острых углов и мутных красок. Но, как и следовало ожидать, эта мелкая пакость принадлежала к разряду «цветочков», а сам геймплей оказался одной большой «ягодкой».

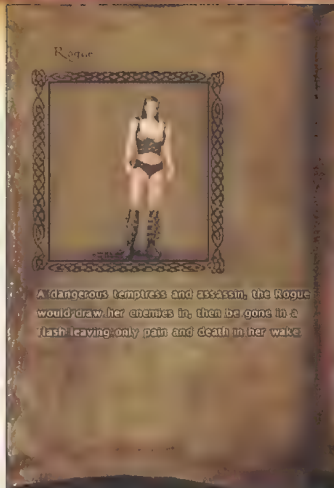
Представьте себе темное мрачное подземелье, в котором ничего не видно, стены сливаются с потолком. Посреди темного невзрачного безобразия стоит Бард с оружием в руках. Один клинок светится противным кислотно-зеленым светом, другой – неоновым-синим. К Барду на веревочках привязана парочка согбленных непонятных фигур и собачонка. Они вертятся вокруг него и иногда в процессе движения теряются, застряв в неровностях и изгибах коридоров, причем, как правило, все вместе. Если



как следует повернуть камерой, становится видно, что ранее упомянутый рог никуда не делся, и что это вовсе не рог, а веревка, растущая из башки Барда. Такое впечатление, что песенник, прохвост и пьяница переквалифицировался в рабовладельца.

Менестрель в окружении своих рабов лихой рысью носится по почти однообразным подземельям, уничтожая толпы великанов и подбирая всякие шмотки и магические вещишки. Самое смешное, что как только какая-то штукавина оказывается в его руках, она тут же пре-





вращается в звонкую монету и оседает в безразмерном кошельке этого пройдохи.

Изядно побегав по округе, наконец натываемся на какого-то бедолагу, обледелого и не слабо примороженного, словно сибирский пельмень в холодильнике «Урал». Начинается диалог. Да в светом будущем и белых тапках видал я такие диалоги! Выглядит это, мягко говоря, неинтересно. Чтобы поговорить, прежде всего нужно нажать соответствующую кнопку, и может даже не один раз, потому что разговор может состоять из нескольких диалогов. Выбора варианта ответа нет. Точнее есть, но лучше бы его совсем не было. Общение происходит следующим образом: собеседник говорит свою реплику и передает слово. Игроку предлагается выбирать только манеру ответа – ядреный сарказм или легкая ирония. Результат в большинстве случаев, скорее всего, будет один и тот же. Как по меркам компьютерных RPG, такая система общения выглядит не намного лучше мегадиалогов в Diablo.

Что самое обидное, столь хваленый и рекламируемый искрометный юмор, звонкая сатира и едкий сарказм Барда нигде и никак не проявляется. Во всяком случае, в подземельях. Воз-

можно, в тавернах и в других питейно-развлекательных заведениях Бард использует талант словоблуда и пересмешника, но, шастая по тусклым и унылым коридорам, он нем и скучен до боли в пятках.

К слову, сравнение The Bard's Tale с другими братьями по жан-



ру и ближайшими родственниками по линии RPG и action-RPG не совсем в его пользу. К примеру, в Neverwinter Nights смена оружия во время боя – явление само собой разумеющееся. Да и самого оружия более чем достаточно. А тут... Как и в любом другом второсортном консольном экшене с закосом в RPG, ору-



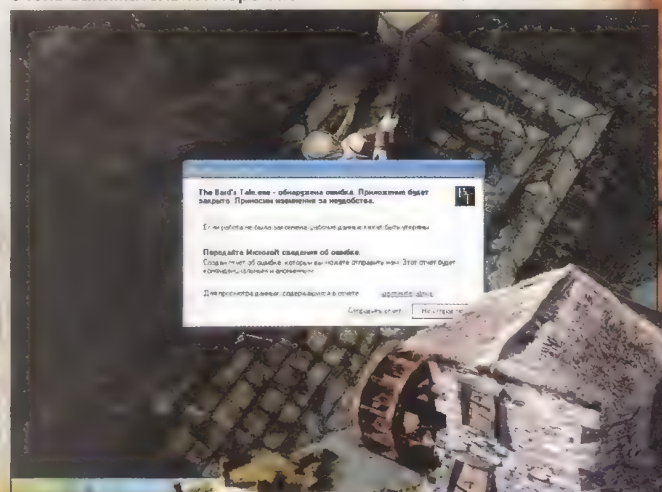
жия всего несколько видов – меч, кинжал, двуручный меч, кистень, щит. На каждый из них приходится по паре-тройке стилей боя, хотя это слишком громко сказано, ибо это просто особенные удары. Тактика ближнего боя проста как и все консольное: удар – блок, блок – удар, снова блок, снова удар, и так до поси-

чение между оружием сделано очень хитро: при помощи радиальных меню, туда же воткнуты и стили боя. Добраться до чего-то крайне нужного в данный момент весьма непросто. Может, в полной версии игры настройки управления будут более гибкими, но с учетом того, что все подстраивалось под геймпад, а не клавиатуру с мышкой, надежда на это очень невелика.

Разработчики очень оригинально решили воздать почести классике жанра, к которой, бесспорно, принадлежат первые части «Bard's Tale» – предметы в так называемом «инвентаре» являют собой весьма жалкое зрелище: эдакие аккуратные кучки пикселей, как будто в целости и сохранности явившиеся из прошлого века. Красота, да и только.

Согласно всем официальным заявлениям, игра должна выйти в конце мая – начале июня, но после ознакомления с демо-версией радости от этого совершенно никакой.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Название игры: 25 to Life

Жанр: Action

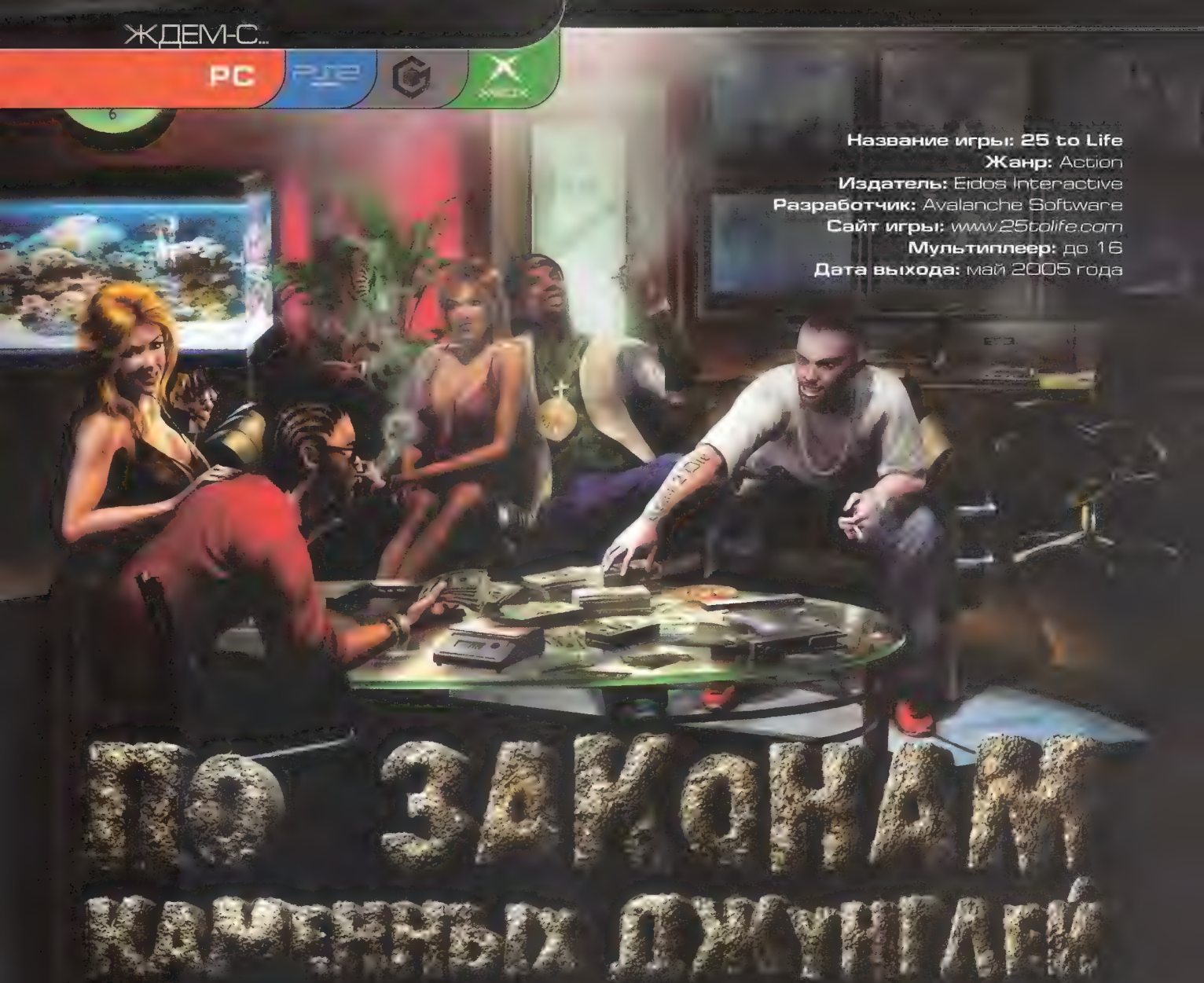
Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Avalanche Software

Сайт игры: www.25tolife.com

Мультиплеер: до 16

Дата выхода: май 2005 года



Грядущая игра **25 to Life** от Avalanche Software предназначена для людей, желающих почувствовать себя в шкуре гангстера. Разработчики взяли за основу

Grand Theft Auto: San Andreas, сделали акцент на противоборстве между членами кокаиновых

банд, добавили многопользовательский режим и возможность выбора, за кого проходить игру – за гангстеров или за полицейских.

Частные войны

Действие 25 to Life разворачивается в трущобах мегаполиса –

место, в котором наркодилеры в открытую занимаются своим бизнесом. Это зона, свободная от полиции, здесь существует своя «параллельная» власть – власть уличных банд. Главный герой игры – парень по имени Фриз. Пройдя суровую школу выживания, постоянно балансируя на грани закона, он не оставляет надежды вырваться из нищеты, отделавшись «малой кровью». Его меч-



та – бросить старую жизнь и пере-
ехать вместе со своей девушкой
и восьмилетним сыном в Майами.

Работая над проектом, разра-
ботчики поставили перед собой
цель сделать игру, в которой по-
казана настоящая жизнь бедных
кварталов. С этой целью к работе
над сценарием был приглашен
П. Фрэнк Вильямс – человек, хо-
рошо знающий нравы бандитской
среды, один из крупнейших экс-
пертов по «уличной» субкультуре.

Стенка на стенку

Впрочем, несмотря на столь
тщательную проработку сюжета,
основной упор в 25 to Life дела-
ется не на однопользовательскую
составляющую, а на мультиплеер,



поддерживающий одновременно
до шестнадцати игроков.

Как во многих сетевых играх,
в 25 to Life игрок может создать
собственного героя. При этом ме-
ню генерации персонажа прора-
ботано настолько тщательно, что
вы можете настраивать все, что
только придет в голову: цвет ко-
жи, волос, прическу, черты лица,
рост, телосложение, фигуру. При
желании тело героя можно укра-
сить татуировками. Также можно
по своему вкусу подобрать гарде-
роб. Майки, балахоны, куртки,
штаны, кеды, кроссовки, напульс-
ники, головные уборы, очки и зо-
лотые украшения представлены
в большом ассортименте.

В командном режиме пред-
ставлены две противоборствующие
стороны: гангстеры и копы. По-
лицейские имеют ограниченный
боевой арсенал (пистолет с ла-
зерным прицелом, тазер, револь-
вер, снайперская винтовка, раз-
рывные гранаты), но зато метко
стреляют, владеют приемами ру-
копашного боя и защищены бро-
нежилетами. Гангстеры, в свою
очередь, слабее физически, но не
ограничены в выборе оружия
(начиная от бейсбольной биты
и заканчивая винчестером, Бе-
реттой, АК-47, автоматом MP-5
и коктейлем Молотова). Очевид-
ным преимуществом головооре-
зов является возможность захва-
та в заложники мирных жителей

и использование их в качестве
«живого щита».

Всего авторы ввели четыре ре-
жима игры: War – привычный для
всех Deathmatch, Raid – зачист-
ка полицейскими бандитского
притона, Robbery – цель гангсте-
ров: проникнуть в охраняемое
помещение, украсть ценности
и вернуться целым и невреди-
мым домой, и свежая забава
Tag – соревнование по граффи-
ти, в котором побеждает тот, кто
нанесет на стены улиц большее
количество своих логотипов.

Перед началом игры вы може-
те настроить список используе-
мого оружия, включая ограниче-
ния по применению того или
иного вида вооружения каждым



из персонажей. Кроме этого, 25
to Life поддерживает голосовую
связь посредством USB наушни-
ков, благодаря чему вы сможете
не только координировать дей-
ствия в команде, но и всерьез
насмехаться над соперниками.

Такова уж наша бандитская доля

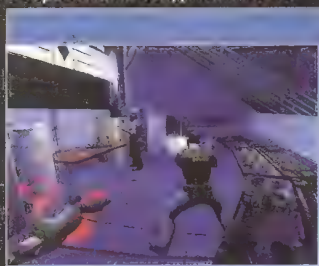
«Но что же собой представляет
сингл?» – спросят те игроки, для
которых мультиплеер по каким-ли-
бо причинам окажется недоступ-
ным развлечением. Сейчас все
расскажу. Итак, однопользова-
тельская составляющая в 25 to Li-
fe будет представлять собой гре-
мучную смесь экшен, adventure
и стратегии. Так, вам предстоит не
только лично «разбираться» с кон-
курирующими бандами, но и на-
прягать свои извилины, создавая
собственную криминальную груп-
пировку и управляя ею. При этом
стоит учесть, что от противников,
союзников и нейтральных героев
игры можно ожидать как предан-
ности и храбрости, так и подлости
и мерзкой трусости... Это ведь на-
стоящая бандитская война, в ко-
торой именно вам суждено сы-
грать одну из ключевых ролей,
впоследствии став героем крими-
нальных хроник и блатных песен.

Успех в прохождении игры за-
висит в первую очередь от лидер-
ских качеств вашего героя, ибо
в самом начале криминальной

карьеры члены бригады будут ра-
ды воткнуть друг другу по ножу
в спину. Но истинное величие
бандита высокого полета и за-
ключается в том, чтобы превра-
тить стаю сброда в маленькую
армию. Интересно, удастся ли это
большинству игроков? Как бы
там ни было, вы, как и все настоя-
щие герои, должны для себя чет-
ко уяснить, что насилие можно
остановить только насилием. При
этом не важно, участвуете ли вы
в разборках с бригадами бомжей
на свалках из-за гулких канистр,
ведете бои с пионерами за кон-
троль над пунктами сбора метал-
лолома, выясняете отношения
с серьезными бандитами по по-

дела. Эти сатрапы не только
патрулируют улицы, замечая
в участки любого, с кого можно
вытрясти некоторую сумму де-
нег, но и вынюхивают секреты
криминального дна, работая под
прикрытием. В состав полицей-
ских сил входят и SWAT-отряды,
и даже целые военные подраз-
деления. Как говорят сами гну-
сные полисы, они здесь для того,
«чтобы очистить улицы от таких
отбросов, как вы». Так что будьте
осторожны и старайтесь не вста-
вать на пути у серых братьев.

Из локаций на данный момент
заявлены городские трущобы,
пентхаус, банк, торговый центр,
метро и тюрьма.



воду того, кто первым будет во-
дить к водопою бегемотов и про-
чую домашнюю скотину, или же
боретесь с вездесущей русской
мафией, поставившей перед со-
бой благородную цель – сделать
Америку пригодной для жизни
любого нормального человека.

Следует отметить, что помимо
конкурирующих банд-формиро-
ваний зачастую палки в колеса
вам будут ставить и полицей-
ские. А полиции в мегаполисе
очень много. Методы их работы
достаточно просты – сначала
пристрелить, а затем, по воз-
можности, разобраться в сути

Yo, man!

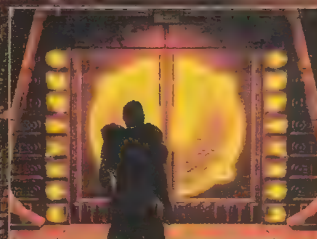
Справедливо решив, что рэп-
перская музыка является одним
из самых криминально насыщен-
ных стилей, разработчики решили
сопроводить свое творение бру-
тальными произведениями таких
исполнителей, как 2-Pac, KRS One,
DMX, Mos Def и Ghostface Killah.

Итак, довольно скоро у 25 to Li-
fe появится возможность занять
одно из первых мест в сердцах
поклонников кровавого экшен.
На это у игры есть все шансы.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

PC

PS2

**Название:** DOOM 3: Resurrection of Evil**Разработчик:** Nerve Software**Издатель:** Activision**Жанр:** FPS**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 1024 Мб, 256 Мб 3D Video**ОЦЕНКА:** 8**Графика:** 10**Геймплей:** 8**Управление:** 10
(стандартное)**Звук:** 8**Сюжет/концепция:** 6

Все игры от id Software делятся на две категории: собственно игры от id, и геймы, создававшиеся их «младшими помощниками». И именно в этом контексте уместна поговорка «коня куют, а жаба ногу подставляет». Действительно, у отцов жанра уходят долгие годы и месяцы на проработку и доведение до ума разума очередного эпохального шедевра, а у последователей id – все просто и незатейливо: тяп-ляп – и готово. И только благодаря надзору и «пинкам» у них получаются пристойные игрушки, но не больше.

Редкий программист не любит быстрого add-on'a J, в конце концов, все хотят хорошо жить. Так было и в случае с Doom 3. Дабы не размениваться по мелочам, id Software поручили разработку expansion pack'a компании Nerve Software – небольшой фирме, доселе

отличившейся только мультиплеером к игре Return to Castle Wolfenstein. В условный срок все работы были выполнены, и аддон DOOM 3: Resurrection of Evil (Doom 3:RoE) отправился «на золото».

Поиграв в детище Nerve, можно сказать, что add-on – тот же Doom 3, только в профиль, и на этом успокоиться, но это было бы слишком просто и не слишком правильно.

Да, так творить, как это умеют только Кармарк & Co, не умеет никто, и Doom 3:RoE – ярчайшее тому подтверждение.

Прежде всего, и к немалой радости поклонников HL2, необходимо отметить, что игре очень сильно не хватает той напряженной атмосферы, присутствовавшей в Doom 3 от первого и до последнего выстрела. Ярких, кинематографичных моментов почти нет, а то небольшое интересное, что удалось влихнууть в игру, было



RESURRECTION OF EVIL

аккурат позаимствовано из архивов id Software.

Звуковой ряд стал не таким плотным, как раньше, звук почти перестал быть источником информации для игрока – велика радость прислушиваться к хрипам и вздохам космодесантника и противному шуршанию щекбня под ногами. А вот темнота стала еще более темной и непроницаемой. Так что фонарик будет намного полез-

ней, чем раньше. Пыльные темные коридоры перестали быть устрашающе таинственными – монстры спокойно и незатейливо сидят себе по углам и выскакивают как черти из табакерки по скриптовому велению и программистскому хотению. Все как-то обыденно и местами почти откровенно скучно.

Одна из причин, почему это случилось в полном игнорировании идей Кармарка относи-

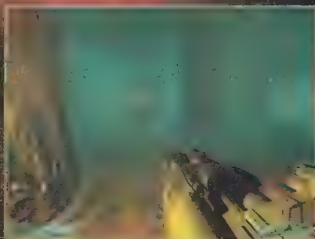


PC

PS2

XBOX

XBOX



тельно игры света и тени, состоит в том, что зрелищность в понимании сотрудников Nerve Software – это либо когда толпы монстров прут из крошечной тьмы, либо когда на экране буйствует невообразимое количество самых невероятных спецэффектов в виде феерии огня, дыма и плазмы, способных тормознуть даже самую крутую видеокарту. А сражаться с боссами в тяжелых условиях, когда счетчик FPS заклинивает на позорной отметке 5, неприятно и неудобно. Впрочем, владельцев действительно мощных видеокарт и гигабайтов оперативной памяти это не касается.

Явно под впечатлением от Aliens vs Predator дизайнеры наделили некоторых монстров характерными чертами и повадками Чужих, что, в принципе, не очень радует.

Простое блуждание по темным коридорам и просторам ада положительных эмоций не доставляет, ибо, как уже упоминалось выше, особой остроты ощущений от этого неблагодарного занятия не возникает. Но вот когда дело доходит до разборок с боссами... вот тогда... тогда и начинается настоящий ад, причем откровенно аркадного характера. Некоторые эпизоды позаимствованы из Doom 3 и приправлены мелкими пакостями.

Но больше всего раздражает собственное навязчивое желание заставить игрока пользоваться антигравитационной пушкой. С каких это пор земные десантники предпочитают старому доброму BFG извра-

щенные орудия никчемных ученых? Правда, в Doom 3:RoE гравиган на порядок превосходит аналогичный девайс из арсенала одного известного доктора ядерных наук J, в основном благодаря своей способности на лету захватывать сгустки плазмы, фанерболы или гранаты и возвращать их врагам обратно. Именно на этом базируется большинство ключевых моментов игры. Гравиган, конечно, штука хорошая, да вот только с физикой некрасиво как-то получилось: мелкие камешки прыгают, будто резиновые, бочки и ящики тоже ведут себя несколько неестественно. Зато тормозить антигравитационной пушкой трупы – просто непрерывное эстетическое удовольствие: скелетная анимация просто бесподобна.

Другая заслуживающая внимания волна – это столь любимая думерами всего мира дуэтовка, на близких расстояниях просто разносящая противников в клочья. И лишь очень низкая скорость перезарядки делает ее малоэффективной в разборках с толпами монстров.

Не обошлось и без артефактов непонятного происхождения – место Soul Cube занимает самый настоящий комбайн «3 в 1». Берсерк, замедление времени и неуязвимость всегда помогут в трудную минуту. А таких минут будет немало: разработчики пошли по пути «Серьезного Сэма» и впили в игру изрядное количество «тупого» мяса – несколько толп однотипных монстров, нападающих одна за другой.

То ли от нечего делать, то ли от «переизбытка» свежих идей в Doom 3:RoE засадили аж три мини-аркады. Эх, лучше бы Nerve побольше внимания уделяли всем аспектам игрового процесса, толку было бы намного больше. А то «инновации» в виде перетаскивания термоядерных батареек из одной темной комнаты в другую игроков не обрадовали.

Про сюжет я вообще молчу, он не выдерживает никакой критики, даже банальное научно-фантастическое чтиво никому не известных авторов выглядит намного пристойней.

В общем, если Doom 3 был римейком первого Doom и для многих игроков освежил воспоминания одиннадцатилетней давности, в очередной раз напомнив, что кое-что в этой жизни остается неизменным, то его продолжение является блеклым отражением среднестатистических шутеров современности.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

TM

для твоего мобильного

Встанови БЕЗКОШТОВНО* SIM-Café в себе на мобільному телефоні й користуйся зручними сервісами!

Найкращі SMS з кодом 735002 по номеру

1071

SIM -МЕНЮ:

“МЕЛОДИИ И ЛОГОТИПЫ”,
 “ОТ 18 ЛЕТ”, “АНЕКДОТЫ”,
 “ПОГОДА”, “ВАЛЮТА”, “ТОСТЫ”
 “АФОРИЗМЫ”, “ЦИТАТЫ”,
 “БИОРИТМЫ”, “ГОРОСКОП”,
 “ЧАТ-ЗНАКОМСТВА”,
 “КАМАСУТРА”

© D.S.E.S

*Вартість замовлення Sim-Café об'єднує вартість стандартного SMS для Вашого тарифного плану

Всі розваги одразу!

PC

PS2
PlayStation 2STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO**Название:** Star Wars: Republic Commando**Разработчик:** Lucas Arts**Издатель:** Lucas Arts**Жанр:** тактический FPS**Системные требования:** Pentium 4 1.5 ГГц,
256 (512) Мб, 64 (128) Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando**ОЦЕНКА:**

9

Графика:

9

Геймплей:

9

Управление:

10

Звук:

9

Сюжет/концепция:

8

Со временем каждая многоавторская серия, будь то эпическая литературная сага или телевизионная мыльная опера типа «Санта-Барбары», становится своеобразным каркасом, на который другие навешивают свои собственные сюжеты,

идеи и прочее. В результате созданный в начале мир (или чего там еще) становится многогранным, детально проработанным, одним словом – другим.

Так что мнение о том, что «Звездные войны» – это обязательно толпы джедаев, дерущихся на лазерных мечах, ар-

мады кораблей в космосе и все прочее, выглядит однобоко.

Если было бы так, такой бешеной популярности не наблюдалось бы и в помине. Перед премьерой заключительной части фильма © Lucas Arts для разнообразия выпустила еще одну компьютерную игру без джеда-

ев. Первой, помнится, была ныне почти забытая «Dark forces».

Игра является одним небольшим звеном в цепи событий, связывающих вторую и третью части фильма. Однако основной акцент сделан на освещении других событий, а именно военных операций армии клонов и одного ее



элитного спецподразделения – тренированного чуть лучше большинства других солдат. Соответственно, и переделки, в которые им предстоит попадать, намного серьезнее, ведь именно они, бойцы подразделения «Дельта», всегда на острие атаки.

Смотревшие фильм или читавшие книгу Р. А. Сальваторе «Атака клонов» отлично помнят что к чему. Благодаря выдающимся интеллектуальным способностям Джар Джар Бинкса и душевным порывам Падме Амидалы, сенатом Республики было принято решение разобраться с сепаратистами с помощью весьма кстати подвернувшейся многомиллионной армии клонов. Генетическим отцом, братом и прототипом солдат Республики был профессио-

на зачасти подобно простым дроидам-солдатам, разваливающимся с одного удара.

Роботам хорошо – они железные, а вот клоны – нет, они сделаны из мяса, и самое страшное, что может случиться, – получив повреждений больше допустимого, боец тут же валиться на пол... без сознания. Однако стоит только пнуть его под ребра специальным прибором для шоковой терапии, пострадавший тут же окажется на ногах, причем уже наполовину выздоровевший. Ну почти как во Freedom Fighters. Дальнейшее лечение уже проходит при помощи многочисленных специальных установок, предлагающих здоровье «на разлив» и в неограниченном количестве. Сразу же возникает резонный

вопрос – шансы на успешное воскрешение довольно невелики.

Тем не менее, самому постоянно лезть на рожон совершенно ни к чему – ведь под чутким нашим командованием есть аж трое прекрасно тренированных и вооруженных до зубов оболтусов. Как гласит реклама игры, «ваше оружие – это ваш отряд». И действительно, зачем напрягаться, если стоит только ткнуть пальцем – и подчиненные тут же бросаются выполнять полученный приказ. Каждая стратегически важная точка помечена особой пиктограммой, надо только на нее взглянуть и отдать нужный приказ – боец тут же займет указанную позицию и начнет выполнять действия, связанные с его пребыванием тут – забрасывать

шансы на успешное воскрешение довольно невелики. Тем не менее, самому постоянно лезть на рожон совершенно ни к чему – ведь под чутким нашим командованием есть аж трое прекрасно тренированных и вооруженных до зубов оболтусов. Как гласит реклама игры, «ваше оружие – это ваш отряд». И действительно, зачем напрягаться, если стоит только ткнуть пальцем – и подчиненные тут же бросаются выполнять полученный приказ. Каждая стратегически важная точка помечена особой пиктограммой, надо только на нее взглянуть и отдать нужный приказ – боец тут же займет указанную позицию и начнет выполнять действия, связанные с его пребыванием тут – забрасывать

чаться между тремя режимами зрения и контролировать состояние напарников, а также защищающий от негативного воздействия окружающей среды. Обещанный фонарик куда-то исчез. Зато появилась универсальная щетка, автоматически вытирающая со стекла шлема кровь, смазку, льющуюся из разбитых дроидов, и капли дождя. Выглядит все это очень красиво, однако без приколов не обошлось: даже если опустить голову, дождь все равно будет заливать стекло шлема. Подобная ситуация и с использованием шипа-кинжала, вмонтированного в перчатку: стоит только стукнуть рядового дроида по коленям – и у него отвалится голова. Что же, всякое бывает ☺.



нальный наемник и охотник за головами – Джанго Фетт.

В итоге, по идее, все клоны должны быть как две капли воды похожи друг на дружку. Но разработчики взяли на себя смелость наделить каждого из бойцов разными голосами и прочими зачатками индивидуальности. В итоге получилось вроде даже неплохо – забавные, хоть порой и не совсем уместные, реплики подопечных иногда приятно оживляют процесс отстрела дроидов. К слову, именно в Republic Commando наконец-то детально изображены боевые дроиды Торговой Федерации вместе со всеми их возможностями, достоинствами и недостатками. Супердройды, колобки-дроиды и прочие представители ходячего металлолома теперь воспринимаются совсем в другом свете. Это действительно грозные противники, с которыми придется немало повозиться, они не рассыпаются

вопрос – какого рыжего агрегаты для починки органических форм жизни делают в местах массового скопления дроидов? Впрочем, наверное, то же, что и ящики с боеприпасами и коробки с гранатами, принужденно валяющиеся на каждом углу. Да, что называется, не сложилось. От подобных россыпей боеприпасов и «аптечек» атмосфера игры сильно пострадала.

«Бессмертные» напарники тоже выглядят весьма аркадно, но иначе никак. Кроме того, возвращать бойцов в рабочее состояние может не только командир подразделения (то есть игрок), но и любой из его подчиненных. Следовательно, если не удалось обойти вражескую гранату, всегда можно отдать соответствующий приказ, и если хоть один из бойцов будет в состоянии его выполнить, вскоре мы окажемся снова на коне. Впрочем, в тяжелых ситуациях

противника гранатами, кемперить со снайперской винтовкой наперевес, постреливать из стационарной турели или заниматься хакерско-подрывной деятельностью. Впрочем, иногда разнообразия ради или просто по старинке приходится делать все самостоятельно и в одиночку.

Оружия в игре довольно много, но чаще всего приходится пользоваться стандартным набором из бластерной винтовки и двух «присадок» к ней: легким движением руки табельный ствол превращается... в снайперскую винтовку или тяжелый гранатомет. Помимо него есть и обычные ручные гранаты нескольких видов, а также чудо-ракетница, обладающая невероятной убойной силой. Из другой экипировки следует отметить бронекостюм с вмонтированными гаджетами сомнительной полезности. Прежде всего это шлем, позволяющий переключать

Еще один довольно существенный недостаток игры – разработчики то ли не успели, то ли поленились наделать боссов. В итоге супердройды и другие противники, на первых этапах игры подававшиеся исключительно «на десерт», в конце игры обретают статус рядовых мишеней. А постоянно валить толпы одних и тех же врагов – это как минимум не спортивно.

Однозначно оценить Star Wars: Republic Commando довольно сложно – кому-то не понравится отсутствие световых мечей, кому-то – не слишком навороченная графика, слабый сетевой режим и другие мелочи. Но в общем и целом – это хорошая игра, не претендующая на титул бессмертного хита всех времен и народов.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Название: ДМБ

Издатель: Акелла

Разработчик: Парус

Жанр: русский квест :)

Системные требования: Pentium III 700 МГц, 128 Мб, 32 Мб Video

Оценка: сплошной минус

Графика: в наличии нет

Геймплей: лучше б я

вчера умер

Управление: мышь

Звук: уши вянут

Душа Моя Болит



В этом чудном мире существует множество вещей, лежащих по ту сторону нашего сознания. И я без малейших зазрений совести могу отнести к ним жанр «русский квест». Всякий раз, встречаясь с представителями этого жанра, подсознательно задаю вопросом: каким это должно было быть детство у людей, создающих игры такого плана. Судя по убогой графике, сугубо линейному сюжету, извечным поискам всякого рода хлама с дальнейшим применением его на каждом пикселе экрана и чем-то, что они сами называют юмором, детство у них действительно было трудное. То, что изначально родилось как добротная шутка, вылилось в отдельный жанр, за долгие годы скопивший в себе весь примитивизм, который отдельные разработчики на территории бывшего СССР год за годом впаивают в свои игрушки. И смешно не столько само явление, сколько дальнейшее его существование. Неужели до сих пор есть спрос на

«петкообразных», и Великая Нация готова приютить такого рода убожество? Другого объяснения выходу в мир таких проектов, как «ДМБ», я просто не могу отыскать...

Сюжет игры... Нет, трудно это назвать сюжетом. Это скорее всего побочное действие очередного пивного передоза. Так вот, первым звеном этой пивной фабулы является ужасный ролик, повествующий нам о жестоких буднях современной молодежи. Проще говоря, родители не успели похлопотать о дальнейшей судьбе своего чада, и последнего забрали в армию. Вот вам и весь сюжет.

Весь игровой процесс «ДМБ» выдержан в добрых традициях жанра. Бессмысленный пиксельхантинг, занудные диалоги, сменяющиеся матерными монологами главного героя, и тошнотные декорации — вот, собственно, симптомы нашего сегодняшнего пациента. Извечные «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что, и сделай с ним то, что никогда не придет на ум здравомыслящему человеку»...

Блин, хоть головой об родной монитор похоронный марш отбивай! Интересно, где это был обещанный игроделами тонкий юмор и злободневная сатира? До или после того, как я орал «Мама, роди меня обратно!!!»? Полное недоумение вместо обещанной улыбки не покидало меня на протяжении всей игры.

Персонажей, нарисованных в игре, с чистой совестью можно поместить в какой-нибудь фильм ужасов. Откровенно говоря, мой дед с перепоя и то лучше в Paint'e рисует. Среди анимации персонажей особо хотелось бы отметить возможность главного героя толкать речь не открывая рта. Помнится, не так давно критиковал графику в Пивич 5, со словами «хуже некуда!». Дык вот, дорогие мои читатели, спешу вас обрадовать: ХУЖЕ ЕСТЬ КУДА! Не знаю, хотели игроделы воспитать в нас оптимистов своими коряво прорисованными картинками, или же они преследовали другую цель. В общем, не столь важно. Графика в игре отвратная, и это факт.

Звуковая дорожка состоит примерно из двух-трех треков, после которых тянет на поиски Ихтиандра в неизведанных глубинах унитаза. Саунд, как ни что другое, дополняет и без того особенную панораму ☹.

Порой тяжело представить, как это люди, которые якобы ходят на двух ногах, сливают за собой воду в туалете и дважды в день чистят зубы, могут оказаться пристанищем такого количества бредовых идей. Вроде как даже человекообразные приматы, в зный раз наступая на грабли, понимают, что их нужно обходить стороной, но, судя по числу так называемых «русских рисованных квестов» на прилавках наших магазинов, некоторым homo sapiens до обезьян далеко.

З.Ы. Автор выражает огромную благодарность разработчикам за то, что игру можно пройти примерно за полтора часа и навеки согреть в сердце устоявшийся канон Ацтоу.

Виталий «Blind» Полищук,
blind_sniper@mail.ru



СУПЕРПУПЕРАКЦИЯ!!!!

Только для наших читателей, оформивших подписку на второе полугодие 2005 года

Убойный приз* – Улетный переносной винчестер Seagate на 200 Гб с интерфейсами USB 2 и Firewire!

Подключи, скачай хоть весь свой винчестер – и неси к другу!



200 гигабайт игр, музыки, фильмов,
и всего, что вы туда сможете залить –
и все в одном удобном переносном корпусе!

НЕ ТОРМОЗИ СТАНЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ!!!!

Подписной индекс
на журнал ШПИЛЬ!
с диском

23852

Подписной индекс
на журнал ШПИЛЬ!
без диска

01727

Чтобы стать участником акции, надо до 10 июля выслать на адрес редакции копию документа об оплате и доставочную карточку.

Дата отправки проверяется по почтовому штемпелю.

Адрес редакции:
03680, г. Киев, пр-т Победы, 53.
Тел. 8 (044) 501-93-55, 501-93-56

* под получением приза подразумевается приобретение его за 1 грн.

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Ф.И.О. _____

Телефон _____

Индекс _____

Почтовый адрес _____

Название: Казаки 2: Наполеоновские войны

Разработчик: GSC Game World

Издатель в Украине: GSC World Publishing

Жанр: RTS

Мультиплеер: Интернет, LAN

Системные требования: Pentium III 1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.cossacks2.ru

ОЦЕНКА:

10

Графика:

9

Геймплей:

9

Управление:

7

Звук:

11

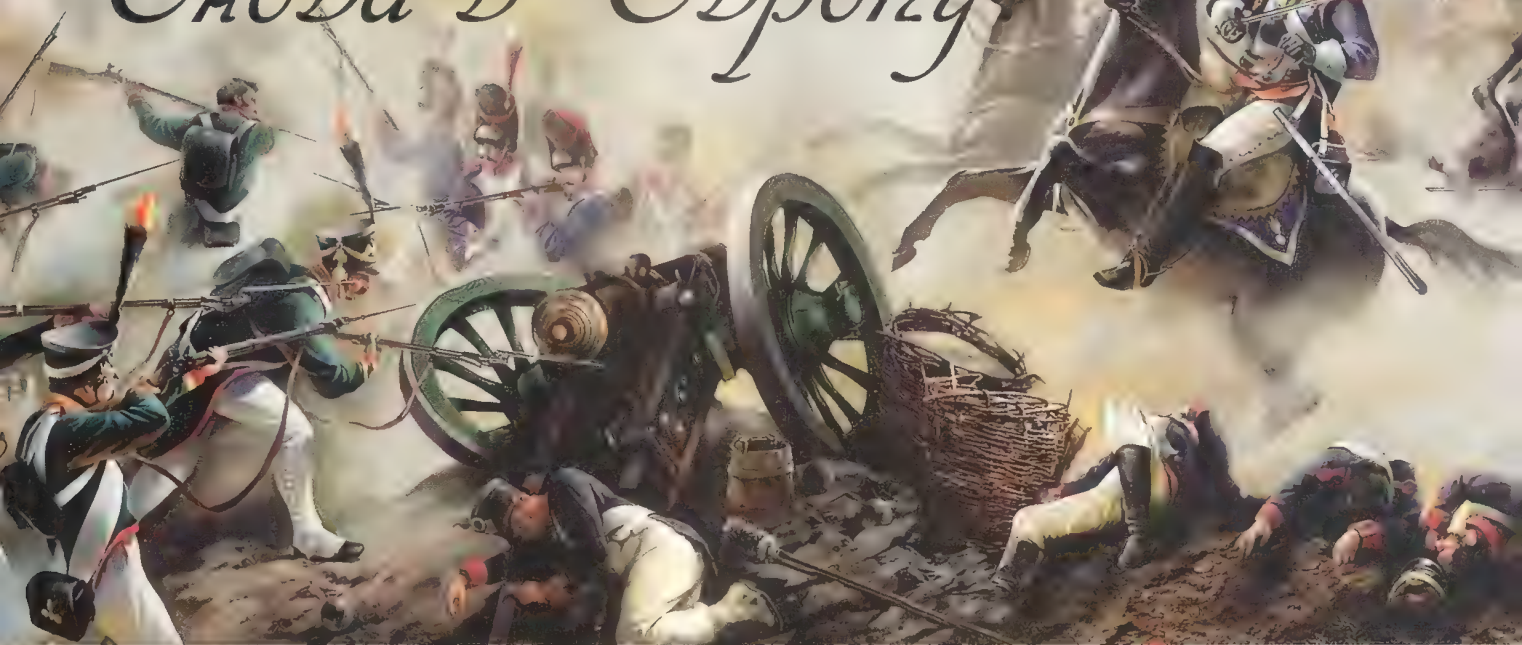
Сюжет/концепция:

11

КАЗАКИ II

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Снова в Европу!



Период, когда Наполеон, или «корсиканское чудовище», как его именовали недоброжелатели, хотел захватить всю Европу, был переломным в стиле ведения боевых действий. Именно тогда боевой строй стал нормальным делом для любой нации, участвующей в войне. До этого, по словам современников, отряды воевали, нападая на противника всем скопом. Чтобы упорядочить командование воинами и введение в бой новых сил, повсеместно начали использовать построение солдат, отдавая им команды как одной боевой единице. Одна беда, тогда же было решено, что красиво одетые солдаты ни в коем случае не должны уклоняться от пуль или использовать для прикрытия окопы и

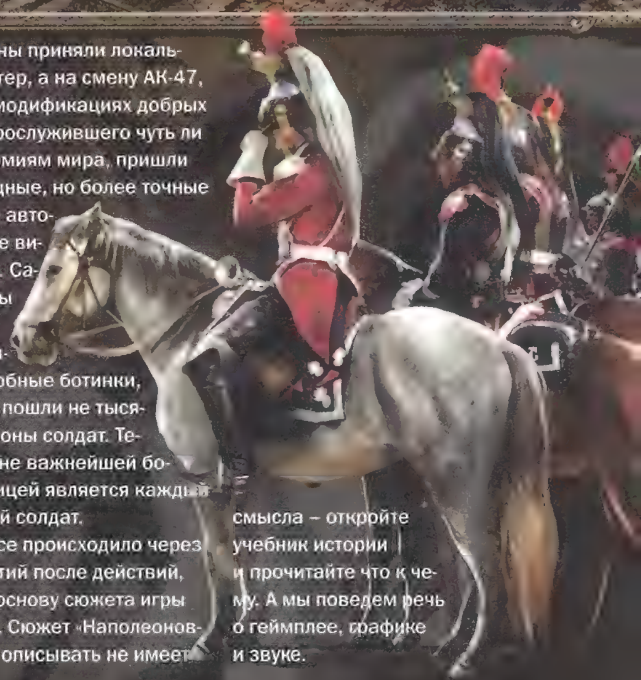
траншеи, они должны маршировать, гордо встречая выстрелы в упор и утрашая противника своим единством. Психическая атака дорого стоила армии... Именно этот период истории охватывает новая стратегия от GSC Game World – «Казаки 2: Наполеоновские войны».

Спустя еще сотню лет боевые командиры обнаружили, что один-единственный солдат, одетый не в парадный мундир, а в маскирующий костюм, вооруженный не убойной дробью, а нарезной винтовкой, не идущий гордо по полю, а ползущий по кустам, может уничтожить целый отряд противника. И тогда в стратегии наступила новая эпоха, эпоха не цивилизованных войн, а войн тактических. Еще позже, уже в 80-х годах XX сто-

летия, войны приняли локальный характер, а на смену АК-47, лично и в модификациях добрых полвека прослужившего чуть ли не всем армиям мира, пришли менее мощные, но более точные в стрельбе автоматические виды оружия. Сапоги пехоты повсеместно сменились на удобные ботинки, ведь в ход пошли не тысячи и миллионы солдат. Теперь в войне важнейшей боевой единицей является каждый конкретный солдат.

Но это все происходило через пару столетий после действий, взятых за основу сюжета игры «Казаки 2». Сюжет «Наполеоновских войн» описывать не имеет

смысла – откройте учебник истории и прочитайте что к чему. А мы поведем речь о геймплее, графике и звуке.





Как мы ни рассчитывали на новую игру на новом движке, разработчики все же решили использовать тот же, что и в самой первой игре от GSC Game World. Движок первых «Казачков» был доработан, доукомплектован всяческими фишками и эффектами, положенными игре XXI века. По сравнению с первой версией игры появилось множество новых удобных графических элементов, позволяющих гораздо легче планировать бой. Но о них немного позже.

Графическая составляющая игры, конечно, проработана настолько толково, что заставляет усомниться в том, что это на самом деле движок игры 1998 года, когда GSC только начала разработку «Казачков». Возьмем хотя бы туман... Это настоящий пресловутый «fog of war», который открывается по мере «исследования», а на самом деле продвижения ваших войск, показывая ландшафт, его элементы, а также постройки и боевые единицы противника. До тех пор пока вы не проведете рекогносцировку, атаковать нет смысла. «Туман», конечно, присутствовал и в прошлой части, но тогда это было банальное затемнение, а теперь – полноценный красивый туман.

Солдаты всех игровых наций прорисованы очень красиво, и анимация их – выше всяких похвал (снова вспомним, что движок остался тем же). Игровые нации в игре – это Россия (Украины, к сожалению, нет – тогда действительно существовала только Российская империя), естественно, Франция, а также Египет, Пруссия, Британия и Австрия. Всего по всем нациям насчитывается 150 различных уникальных юнитов и 180 разных зданий. Мы, конечно, не занимались подсчетами, но, похоже, на коробочке с игрой написали правду – их действительно очень много.

Кроме разнообразия в построении единиц игры, разнообраз-

ными и действительно значимыми стали элементы ландшафта. Если раньше все проблемы для пехоты составляли неприступные горы и водяные препятствия, то теперь проблемой стал и лес: стрелять в лесу более чем неблагодарное дело. По логике, деревья должны уменьшать количество пуль, летающих до противника, и так оно и есть! Кроме того, появились и болота: местами пространные, местами – мелкие. И те и другие сильно замедляют пехоту, а переправа через болото пушек и конных солдат становится просто мукой! Вспомните мосты? До сих пор в игре «Казачки» мостов не было, и это было, прямо скажем, противостоественно. А сейчас мост – важная стратегическая точка, и от того, кем она захвачена, сейчас зависит очень многое.

К слову, появилась и такая штука, как усталость. Наряду с низкой моралью она может дать крепкий минус боеиспособности армии. И если после длительного маршброска большой отряд ваших шотландских горцев встретится с небольшой группой гренадеров, подбадриваемых командиром и бравым барабанщиком, отбивающим ритм марша, а также тем, что они укрепились на позиции (для этого есть специальная команда), то вам не поздоровится. Теперь, при равных у вас и у вашего противника навыках, количество не решает исхода сражения. Деморализованная армия

вообще может броситься бежать, и вы ее уже не остановите...

Что касается процесса боя, то он разнообразен, и говорить о нем надо было бы долго. Но «Казачки 2» настолько «крепко сбиты», что описывать все их особенности действительно никакого места не хватит! Можно упомянуть, к примеру, о том, что когда вы устанавливаете отряд на какую-то ключевую для вас позицию, вы можете посмотреть, в какой зоне поля боя противник понесет наибольший, средний и наименьший урон. Разработчики говорят, что для пушек реалистичности баллистика полета пули и снаряда была пересчитана. Раньше ведь солдат или стопроцентно попадал в противника, или был просто вне зоны поражения. Теперь же зона поражения и дальность полета пули в разных случаях разная.

И все-таки старый движок явно не был рассчитан на то, что на поле боя будет до 64 тысяч юнитов (не считая разных зданий, которые тоже ведут «мозговатную деятельность»). ИИ противника, как ни крути, «думает», и это заметно. Через полчаса после запуска игры на обычной машине с 256 Мб оперативки и процессором 1 ГГц вы получаете дергающуюся картинку и прочие радости – ИИ думает. Графику рубим в «ноль», уменьшаем размер экрана... и теряем возможность увидеть поле боя с расстояния, более-менее удобного, чтобы оценить его во всей красоте. Врага в таком слу-

чае можно попасть, только когда он подошел вплотную и уже топчет наш город своими сапогами. Игра превращается в охоту за «блохами», благо, здания производят военных юнитов с такой скоростью, что только собирай их в отряды и пускай на войну.

Экономика, конечно, потерпела крушение под волной популяризации игры. Зайдите в Академию, посмотрите что там осталось... Но появилось интересное прохождение игры. Вы получаете нацию, которая должна порубить всех остальных и добиться мира во всем мире ©. А победить противника можно не просто массой. Иногда достаточно просмотреть карту Европы, выяснить, где ваш соперник добывает золото, и захватить именно этот регион. А без золота ему придется туго... В менюшке торговли можно не только продать или купить какие-то ресурсы, можно еще и узнать, у кого из наций каких ресурсов недостаток. Еще в новых «Казачках» появились такие дипломатические варианты укрепления нации, как подписание пактов о ненападении или объединении сил против кого-то из общих противников.

Да, появилось много всего нового, к чему нам с вами еще предстоит привыкнуть, и это самые разные аспекты игры – саботаж, ближний и дальний огонь у стрелков, дороги, по которым войска передвигаются на порядок быстрее, практически полное отсутствие открытых пространств, полей, где раньше было так выгодно расставлять свои войска, минимизированный флот и многое другое.

Естественно, вы купите эту игру. Куда вы денетесь. Но гарантирую, что вы в чем-то со мной согласитесь, а в чем-то нет. Такая уж это игра. На любителя.

Goblin zZz

P.S. Но, черт побери, почему она ТАК тормозит?!



Название: Act of War: Direct Action

Разработчик: Eugen Systems

Издатель: Atari

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512(1024) Мб, 64(256) Мб 3D Video, 5,5 Гб свободного места на диске

Официальный сайт: www.atari.com/actofwar

ОЦЕНКА: 9+
Графика: 10
Геймплей: 8
Управление: 8
Звук: 8
Сюжет/концепция: 6

Act of War
 DIRECT ACTION

ОСТРОУМНЫЙ КЛОН

Сразу после первого быстрого ознакомления с Act of War меня посетила одна простая и навязчивая мысль, что давненько я не играл в C&C: Generals. После запуска игры эта мысль еще больше окрепла и угнездилась в черепной коробке. И неудивительно, актов такого явного бессовестного клонирования давненько уже не наблюдалось. Пока Westwood спокойно почивают на вершине игрового Олимпа, лениво

размышляя, чего бы такого да эдакого влить в Red Alert 3, другим не дают покоя лавры творцов серии C&C.

И эти самые другие спят и видят сны про то, как бы урвать кусочек чужой славы.

Товарищи из Eugen Systems не мудрствуя лукаво взяли все лучшее из Red Alert – стильные, экспрессивные ролики, колоритных персонажей и отличную трехмерную графику на манер C&C: Generals – и склепали свою собственную стратегию.

На первый взгляд складывается впечатление, будто Act of War серьезно может претендовать на звание хорошей и в меру новаторской игры в стиле C&C, однако с тем же успехом чипсы могут называться первым блюдом.

В общем, я уже было грешным делом подумал, что раз игра – клон Generals, то, в принципе, можно смело клонировать и свою соответствующую статью. Однако.

В лучших традициях репортажей «на злобу дня» сюжет

повествует о мягких и пушистых, добрых и несчастных американцах, которых вконец замучили злобные и ужасные террористы, они же по совместительству – нефтяные магнаты, или, если быть более точным – олигархи. Да, снова янки воюют с русскоязычным населением ☹. Все началось с того, что всемирный нефтяной Консорциум взвинтил цены на нефть и нефтепродукты, нанеся сокрушительный удар ниже пояса по американской экономике. Забавно, но воз-



никает весьма интересная ситуация: противоборствующих сторон две, а поиграть можно за три. Ответ прост. Ситуация «двое на одного» — очень правильный пример честной драки — с Консорциумом борются американские вооруженные силы и очень продвинутые американские вооруженные силы — Task Force Talon, имеющие на вооружении исключительно навороченные hi-end штуковины.

На протяжении около двух десятков миссий US Army и US Task Force Talon в хвост и гриву гоняют как сидорову козу представителей Консорциума и в финале, естественно — кто бы сомневался, — заставят их

можно охарактеризовать подобные произведения как нечто среднее между похождениями Джеймса Бонда, катастрофой и легкой примесью всего остального. Никакой логики, главное, чтоб все было зрелищно, красиво и в меру захватывающе.

В общем, многие эпизоды заставляют вспомнить Red Alert 2, но поскольку продукт от Eugen Systems пытается продемонстрировать «реализм ближайшего будущего», то многие игровые моменты в таком контексте совсем не катят. Сюжет подается исключительно в виде мультимедийных вставок — видеороликов и скриптовых сцен на движке игры.

Однако из-за недостатка финансирования все самые яркие и интересные моменты сделаны на движке игры и обильно приправлены спецэффектами.

Роликов много, они назойливо влетают в ход военных действий, прерывая миссию на самом интересном, видеовставки излишне затянуты, им очень сильно не хватает экспрессии.

Графическое оформление игры можно было бы назвать очень качественным, много лучшим, нежели в C&C: Generals, но только если скромно промолчать о Dawn of War и Ground Control 2, установивших в рамках жанра стратегий

руки за голову, и начнет раскачиваться из стороны в сторону, ожидая, когда его возьмут в плен. Процесс этот — дело весьма выгодное: во-первых, у плененных отнимают недельное жалование, а во-вторых, если построить специальную резервацию и насажать туда с десяток захваченных вражеских солдат, они будут прилежно там вкалывать нам на благо, принося стабильный доход бюджету.

Act of War почти целиком состоит из заимствований, слегка разбавленных собственными идеями разработчиков, так что до боли знакомое чувство дежавю будет невероятно сильным. В техни-



принять светлые идеалы демократии. Да, сюжетец очень даже «тот» (видимо, Дейл Браун был явно недоволен размером своего гонора). Как? вы не знаете, кто такой Дейл Браун?! Я, кстати, до ознакомления с Act of War тоже не знал, что это за дядя. Оказалось, это такой же писатель, как и Том Клэнси, только ранжиром поменьше. А производимые им произведения называются непонятным, но жутко красивым словечком технотриллер. Немного утрируя,

Ролики общей продолжительностью более часа опять же чрезвычайно сильно напоминают Red Alert 2 и в то же время очень сильно похожи на видеорепортажи какого-нибудь BBC или CNN, из которых наверняка и были смонтированы. Набор клише, во всяком случае, очень здорово напоминает то, что транслируют зарубежные СМИ. Актеры играют довольно неплохо, превратив весь пафос (с учетом глупого сюжета — крайне неуместный) в показуху и бра-

новые и очень высокие стандарты по части графики. Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что взрывы, дым, кувырки и пируэты подбитой авиации выглядят очень славно. Но стоит только перевести взгляд на корявую низкополигональную пехоту, вооруженную огромными бревнами, в которых, тем не менее, угадываются очертания АК-74, как хорошие впечатления куда-то улетучиваются.

Да, с пехотой связан еще один интересный момент: если подстрелить вражеского солдата, он стрелять тут же перестанет, бухнется на колени,

ческом плане у Act of War все в полном порядке, придраться можно разве что к пехоте и по мелочам. Но нет в ней той изюминки, присущей серии C&C, нет ярких харизматичных персонажей, вроде Тани, Кей-на или Юрия, нет той особенной атмосферы масштабной и немного комичной войны.

Закончив прохождение, чувствуешь себя обиженным и немного обманутым, такое ощущение, будто счастливый лотерейный билет оказался пустышкой.

Алексей Лещук
и его Злобная
Личина



Название: UEFA Champions League 2004-2005

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: EA Canada

Жанр: спортивный симулятор

Системные требования: Pentium 800 МГц, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Оценка:

8

Графика:

10

Геймплей:

8

Управление:

10

Звук:

9

У ЭТОЙ СКАЗКИ НЕТ КОНЦА...

FIFA (Federation International de Football Association) – международная федерация футбола, или же просто компьютерная игра для подавляющего большинства игровой общности. Нет, это далеко не просто игра, это нечто, что навсегда стерло «Class Soccer» из памяти ветеранов и согрело души геймеров холодными осенними вечерами...

С каждым последующим годом «ФИФА» обрастала полигонами, создавала и отшлифовывала искусственный интеллект, завлекала все большее количество игроков в свои пути... Немалые усилия ушли у EA Canada, чтобы протоптать тропу к всемирной известности, а слава в общем и целом, – можно сказать, кузина корыстолюбия. Впрочем, говорят, «не ошибается лишь тот, кто ничего не делает», и ошибаться, начиная с 2002 года, EA перестали. В результате мы получаем все ту же непрекомпилированную программу с обновленными библиотеками музыки и картинок до самого выхода FIFA Football 2005...

Наверное, не многие обитатели Старого Света могут представить себе футбольную жизнь без клубных турниров. 16 декабря 1954 года газета «Экип» вышла с заголовком на манер «Предлагаем футбольный Кубок Европы!» Ре-



дакция газеты во главе с поистине гениальным человеком Габриэлем Ано предложили регламент турнира чемпионов, принцип проведения жеребьевки и появления победителей и разослали все это дело в национальные футбольные федерации. А уже в 2004 году Electronic Arts подписывает соглашение на разработку и издание первой официальной игры UEFA Champions League 2004–2005...

Меню игры, которое стало проще и свободнее, позволяет нам дышать полной грудью. Вот только бесконечные запросы-перезапросы, хотим ли мы сохранить какое-то изменение, сопровождаются как минимум тремя табличками, которые нещадно убивают нервные клетки. Единственный режим, по моему мнению, достойный

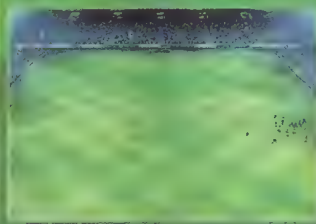


внимания, это Сезон. У меня просто нет слов! Нет, слова-то, конечно, есть, но литературный редактор постоянно переубеждает меня в противоположном. Ну и пусть, оставим все эти филологические заморочки вместе с цензурой на ее совести, а сами сконцентрируем наше внимание на выше упомянутом режиме.

Именно тут мы становимся свидетелями того, как Championship manager и FIFA сливаются воедино. Выглядит этот союз, честно скажу, более чем!



Казалось бы, безобидное начало: выбор клуба и редактор внешности тренера а-ля Sims 2, а влечет за собой хороший десяток табличек с разнообразными настройками. Перешагнув через все эти формальности и выиграв первый матч, вы попадете в отборочный тур Лиги Чемпионов, получите нового владельца клуба и кучу проблем в придачу; и это лишь первый шаг по тропе к всемирной известности. Задачи, которые будет ставить перед вами владелец клуба, порой и вовсе невыпол-





нимы на высоком уровне сложности. То, что начинается элементарным «купи-продай», заканчивается тем, что вы должны забить два гола в течение 15 минут. То есть режим Сезон не являет собой простой набор бездумных матчей, это интерактивная почва для достижения основной цели.

По окончании каждого матча вашему вниманию предоставят статистику всех игроков вашего клуба с отдельной характеристикой и оценкой, выставленной по десятибальной шкале. Вдоволь налюбовавшись газетными заголовками, вы можете перейти к окну бонусов. Тут вас ожидает перечень всех задач, которые ставились перед матчем, а также другие характеристики, с учетом которых вам и будут насчитываться очки. И не спрашивайте, зачем нужны в «ФИФА»



бонусы. Игроделы, наверное, просто подумали, что они ничем не хуже **Neversoft Software** с их розовыми слониками в **Tony Hawk**, и решили, что у них тоже есть чувство юмора. Заработав определенное количество бонусных очков, вы сможете поиграть в футбол огромным пляжным мячиком или даже шаром для боулинга. И если в первом случае физика мяча хоть как-то схожа, то как можно головой пробивать по воротам шаром для боулинга, я пока так и не понял. Помимо этого, будет возможность играть без судьи и с невидимыми стенами вокруг стадиона, которые не дадут мячу вылететь за его пределы. Добавьте к этому все еще и игру от первого лица – поймете, о ком рассказывал Задорнов в своих монологах.

Что же касается самого игрового процесса, то **First Touch** творит чудеса на футбольном поле. Объединившись с отдельной физикой мяча, ему все-таки удастся вытаскивать геймплей игры из преисподни. Радует также нововведенная система розыгрыша



стандартов. Спустя пару лет **EA** наконец-то поняли, что старая система розыгрышей стандартов была куда менее монотонной и единственным правильным решением будет возвращение к истокам. Также хотелось бы отметить, что количество заскриптованных моментов значительно уменьшилось, тем самым повысив интерес к игре. Этого не скажешь об **artificial intelligence** (он же искусственный интеллект). Видать, не судилось **AI** в этот раз сразить нас наповал своими алгоритмами. Вместе с тем нас опять порадуют некими аномалиями. Вот, к примеру: голкиперы отбивают 40 % пенальти и отражают 80 % ударов после выхода тет-а-тет; полузащитники противника бегают быстрее ваших форвардов; в штрафную площадку практически невозможно ворваться на скорости, но элементарный «дриблинг» без зажатой кнопки «Е» оставит защитников за вашей спиной... И это только верхушка айсберга.

Графический движок **UEFA Champions League 2004–2005** позаимствовало у своих предшественников. Тяжело уже удивить современного геймера пугающими лицами игроков, размытыми текстурами футбольной формы и дырами в анимации. Но по сравнению с прочими представителями этого жанра, графика в игре даже очень и очень! Один дождь



на фоне прожекторов порождает бурные овации! А вот финал Лиги Чемпионов – это вообще что-то с чем-то. Девелоперы настолько грамотно передали ту атмосферу и то напряжение, царящее перед свистком арбитра, что я действительно на мгновение почувствовал себя тренером клуба, которому во что бы то ни стало нужен этот трофей.

Если же перевести тему на озуку, то и здесь особых изменений я не заметил. Вполне сносная подборка звуковой дорожки не то чтобы понравилась... Она как минимум не раздражала. Да, чуть не забыл! Теперь в игре имеет место так называемое **EA SPORTS Talk Radio**, по которому после каждого матча болельщики будут высказывать свое мнение о вашей последней игре.

Кто бы что ни говорил, **UEFA Champions League 2004–2005** останется в истории виртуальных развлечений далеко не бездушным клоном своих предшественников. В этом году парни из **EA Canada** хотя бы продемонстрировали то, что они не сидят, сложа руки и попивая пиво. Вы сами-то пробовали пить пиво, заложив руку за руку? Вот и у них не получалось. После нескольких лет ничегонеделания девелоперам удалось поставить на ноги геймплей и создать подобающую атмосферу Кубка европейских чемпионов. Грубо говоря, эту игру мы должны были увидеть еще в прошлом году. Все же, закрывая глаза на то, что «ФИФА» отстает на шаг от самой себя, хотелось бы еще добавить, что в это стоит поиграть!

Виталий «Blind» Полищук,
blind_sniper@mail.ru



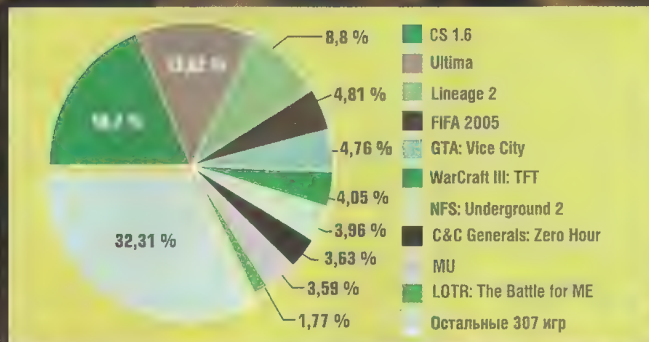
Клубные игры апреля

Как мы составляем рейтинг

Для того чтобы получить объективную статистику, используется комплекс управления компьютерным клубом ZShell (www.zshell.com.ua). Он позволяет собирать информацию с поминутным учетом того, сколько времени пользователь играл в ту или иную шпилью. Для создания полноты картины мы берем репорты из полутора десятка самых обычных компьютерных клубов (20–40 машин), разбросанных по всей стране (семь из них в Киеве и Киевской области, остальные – в других крупных городах). Так что благодаря точности и достаточной широте выборки результаты вполне объективно отражают настроение клубных завсегдатаев.

Несколько месяцев назад во время создания рейтинга клубных игр мы – редакция «Шпили!» – решили, что клубы консервативны по своей природе. Новые игры туда приходят не так уж и быстро, а попадание в ТОП10 им светит лишь по прошествии нескольких месяцев (а иногда и лет). Геймеры уже определили для себя, какие сетевые развлечения им нравятся, и шпильят в основном именно в них. А попробовать что-то новое игроки не очень-то хотят, ведь в клубах как никогда четко проявляется принцип «время – деньги».

Мы оказались частично правы относительно консервативности – десятка наиболее популярных игр вот уже три



месяца подряд остается практически без изменений. Разве что последнюю позицию по очереди забирает одна из игрушек плотной группы аутсайдеров, дышащих лидерам в затылок. В этот раз на десятое место ухитрилась пролезть одна из любимых игр фанатов Толкиена – LOTR: TBFM. Расшиф-

ровывается она сложно, но я попробую: «Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth». Вот эта длинная штукавина и умудрилась выбросить «Казак» из десятки. Но украинская стратегия ушла от верхушки хит-парада не очень далеко, оставшись на примерно том же уровне популярности в 1 %.

Хотелось бы отметить постепенное, но стабильное падение C&C Generals: Zero Hour. За эти несколько месяцев их рейтинг снизился в два раза, и, если тенденция сохранится, уже в следующем номере мы вполне можем и не увидеть «Генералов» в нашем хит-параде. Ну а те голоса клубных геймеров, которые потеряла эта военная стратегия, добавились в основном привычным нам участникам ТОП10.

В рейтинг прибыли и новые игры. Буквально на днях в Киеве на выставке «Игроград» были представлены два новых проекта онлайн-новых RPG – MU: Eclipse и TimeZero. А в клубах их, оказывается, начали осваивать еще в конце марта! Геймеры все-таки на шаг опережают время. Сейчас, конечно, обним игрушкам далеко до ТОП10 (MU: E вместе с оригинальной игрой мы пока включили в рейтинг под общим названием MU), но в будущем еще будет видно, как отреагирует на них комьюнити любителей MMORPG. А специально для всех читателей «Шпили!» в ближайшее время мы подготовим обзор MU: Eclipse.

FuDeSjZerkella

17-и дюймовая мультимедийная TFT-шка ViewSonic VE702m всего за 290 уе

ул. Красноармейская 65
офис 408, 4-й этаж
тел/факс: (044) 2899541,
2894029, 2843291
<http://www.ostitd.kiev.ua>

OST

КОМП'ЮТЕРИ та КОМПЛЕКТУЮЧІ

Київ, вул. Білоруська, 8
магазин «Каприз»

455-90-71

www.pc-hard.com.ua

КОМП'ЮТЕРИ конфігурації на замовлення

17" CRT sig 630 грн.

15" TFT sig 1500 грн.

ПК sig 1400 грн.

ноутб sig 7300 грн.

гарантія sig 24 міс.

кб 190 грн.

(044) 486-71-71
багатофункціональний

www.sitron.com.ua

КОМП'ЮТЕРИ

в подарунок

- Sempron 2200+/128Mb/VGA onBoard/40Gb/FDD 270 у.о.
- Celeron 2.0/256Mb/4MX40/40Gb/FDD - 332 у.о.
- Celeron D 2.4/512Mb VGA onBoard/160Gb/FDD 406 у.о.
- Athlon 3000+/512Mb/9600XT/160Gb/FDD 649 у.о.
- Pentium 4 3.2/1024Mb/9800/200Gb/FDD 941 у.о.

пр-т Перемоги, 58. т./ф. 458-45-39
E-mail: info@apex.kiev.ua, www.apex.kiev.ua

Для размещения рекламы в рубрике «Реальный базар» звоните (044) 501-9355

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №1 [7], апрель

ВСЕ О

ВСЕ ВЕРСИИ!

NEED FOR SPEED

СОВЕТЫ, СЕКРЕТЫ, ИСТОРИЯ



*уже
в продаже!*

108700

Візьміть код логотипу/мелодії, що подобається, та відшлітьте на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!

МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ



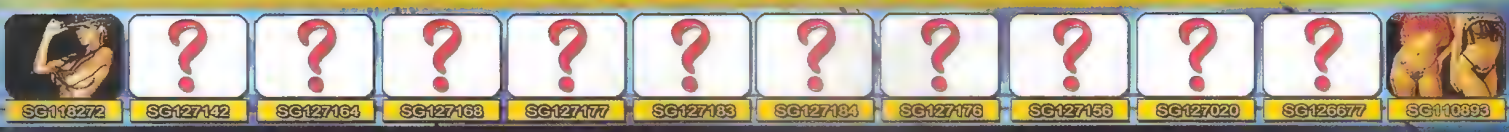
Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ

www.logizmo.com.ua



СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS



АНИМАЦІЯ



ЗАВАНТАЖИТИ

ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

Візьміть код обраного логотипу/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP. (Для замовлення поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар - 466 0 466, для абонентів ЛІМС - 240 0000. У випадку помилкового замовлення послуга вживається наданою.

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні зі всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110, 5110. SAMSUNG: D410, D500, C110, C200. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНИМАЦІЯ сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T220i, V160, V300, V500, V600. SAMSUNG: C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500, T500. SIEMENS: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1, LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, GD87, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: A800, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500. SIEMENS: A55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, GD87. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. ЖИВІ ЗВУКИ сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600. * не підтримують анімацію

Візьміть SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Контент-провайдер
ТОВ ЕСПАРТ
м. Київ, вул. Сагайдачного 73

ЛМС: Ліц. Державного сервісу АА - 720189 від 29.12.2004р.
Київстар: Ліц. Державного сервісу МС № 001903 від 12.04.2001р.

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

Четвертый



сезон KCL

Что такое бренд? Это легко узнаваемый символ, рисунок или набор букв, с которыми у нас ассоциируются такие слова как «надежность», «стабильность», «удовольствие» и т.д. В случае с Kiev Counter-Strike League можно сказать вполне определенно: за несколько лет своего существования KCL стала настоящим киевским киберспортивным брендом. Именно поэтому новый сезон KCL был вполне ожидае-

мым ивентом для столичных каунтерстрайкеров, и после анонса зимне-весенней лиги все места на ней были забиты в кратчайшие сроки. Организаторам даже пришлось впоследствии вводить дополнительные слоты в группах, чтобы дать возможность еще нескольким сильным командам зарегистрироваться на это мероприятие. Вот такой «аншлаг, аншлаг» в прямом смысле этих слов ☺.

Если говорить об организации, то в четвертом сезоне KCL состояла из двух отборочных туров и финального чемпионата. Всего в ней принимало участие 36 лучших столичных тимов. В первом туре они были разбиты на четыре группы по 9 команд. Из каждой группы дальше выходило по 4 команды, которые опять разбивались

на четыре группы методом корзины (чтобы два лидера групп не попались вместе). В финал проходило по 2 команды из каждой группы, итого – 8 команд. Матчи отборочных туров отыгрывались в течение трех месяцев по специальному, заранее составленному, расписанию, где каждая команда должна была сыграть со всеми командами своей группы. Таким образом, в рамках лиги все участники получали не только возможность сразаться за главный приз, но и провести немало интересных матчей против массы разнообразнейших соперников. Хотя приз тоже играл не последнюю роль, ведь спонсором и организатором KCL снова выступила сеть компьютерных клубов C-club, выделившая \$ 1000 (!) на призовой фонд.

Вот по этому поводу мы и решили в первую очередь поговорить с Геннадием Веселковым, aka Vegas, ведущим портала Gamelnside.com и руководителем клуба «C-club Metrograd». Вот что он нам рассказал:

– Первый сезон KCL прошел уже давно, сейчас даже сложно вспомнить, что там происходило. Но с тех пор KCL уже успела стать регулярным состязанием для геймеров, ведь мы пытаемся проводить до двух сезонов лиги в год. Спонсорами

обычно выступаем сами, хотя, например, в прошлом сезоне призовой фонд игрокам выделила Федерация Компьютерного Спорта Украины, – это было приятно.

Самым слабым организационным местом лиги является расписание встреч. В начале сезона все команды рвутся в бой, и посещение матчей достигает 100 %. Но позже некоторые начинают «забывать» – они видят, что очков уже не хватит, чтобы пройти в следующий тур, и просто не приходят играть. Это ведет к присуждению технических поражений и снижает показательность игр.

Есть, впрочем, достаточно замечательный момент – сильные команды очень высоко себя ценят, а потому в первом-втором туре играют расхлябанно, кто-то из их игроков может опоздать или вообще не прийти на матч. В результате эти любители экстремальных ощущений выходят из групп буквально на волоске от вылета.

Проблем с проведением, конечно, хватает, но ранее накопленный опыт сильно помог. В этом сезоне мы специально предусмотрели должность координатора лиги, который в обязательном порядке присутствовал на встречах команд (раньше они могли играть и без рефери), освещал игры в интернет-репортажах, занимался



Vasil Denisov



серверами и настройкой. Кроме того, у нас уже выработались продуманные правила, касающиеся трансферов игроков, позволяющие бороться с многочисленными переходами игроков по командам во время лиги.

В этом же сезоне мы предложили интересную идею – создание мувика «BOT Best» (Best Of The Best) – сборника качественно срежиссированных лучших моментов матчей KCL. Каждая команда могла прислать нам информацию о том, где и когда в ее игре получилась невероятно красивая ситуация. А мы собрали всё это в один отличный мувик, который скоро появится на просторах Интернета. Думаю, всем каунтерстрайкерам он понравится.

Да, Vegas действительно прав. В начальных турах лиги все решал не столько скилл команд, сколько их упорство. Пока распадались команда GSC, пока Diosoft ссорились между собой и являлись на игры половинным составом, их соперники всю выигрывали матчи, в итоге

прочно обосновавшись на вершинах своих групп. Самый яркий случай произошел с командой eXplosive, которая была в фаворитах турнира, но в финал так и не вышла. Все дело в том, что во время проведения второго тура KCL игрок eXplosive.Sprutik выиграл билет на показательный матч Virtus.pro (одна из лучших команд России) против шведов SK.swe (одна из лучших команд мира). SK специально приезжали в Москву на шоу-матч, и Sprutik решил посмотреть на этот бой своими глазами. А пока Sprutik пребывал в России, его команде пришлось отдуваться вчетвером против пяти противников, что ни к чему хорошему не привело, и претендент на победу лиги банально вылетел, так и не выйдя в плей-офф.

О том, как именно проходили игры, нам рассказал Indigo, корреспондент GameInside.com и координатор KCL четвертого сезона:

– В этом сезоне под крылом KCL выступило большое количество команд. Там были

и старожилы, и абсолютные новички. Очень много было миксов, то есть команд, собранных из игроков, ранее неплохо показавших себя в других составах. В общем же задачей участников лиги было показать отличную игру, а нашей задачей – создать для этого все условия. Радуется тот факт, что и они, и мы справились на все сто ☺. Я лично присутствовал на играх, следя за тем, чтобы соревнующиеся стороны были обеспечены всем необходимым – от мышек, ушей, компьютеров и до нормально настроенных выделенных серверов.

Наиболее жаркие бои развернулись, конечно, в финале лиги, где сошлись восемь лучших тимов Киева. И если вы не видели финала виннеров NT против DD, то многое потеряли...

В плей-офф KCL вышли следующие команды: NT, engage, DD, Sky, FeedBack, VD, AT, Cherepashki. И на прошедшем 21-го марта финале они разыграли между собой призовой фонд, а также право называться лучшим сто-

личным тимом. Результат, честно говоря, был прогнозируем с достаточной вероятностью еще в начале KCL – первое место взяла крепкая команда ветеранов KC: Blade (ex-Diosoft), Enix и Weiss (ex-GSC), Strike (ex-Pure Energy), Starix (ex-Trezz, ex-engage). В общем же финальные места распределились следующим образом:

1. NT – \$ 500
2. engage – \$ 250
3. DD – \$ 150
4. Sky – \$ 100

Мы же спросили самих участников KCL об их впечатлениях, оставшихся после окончания лиги.

engage.Pr1zrak

– Наша команда взяла 2-е место не очень заслуженно ☺. Мы отыграли скорее на опыте, так как тренировались мало, не успели нормально сыграть и должны были проиграть DD, тренировавшимся как сумасшедшие. Или тем же eXplosive. Последние, к счастью, не прошли в финал, а с DD просто повезло.

Что касается самой KCL, то я участвовал во всех четырех сезонах и точно могу сказать, что скилл игроков от лиги повышается. Проблемой Киева являются только непостоянные составы команд. Те же харьковские pro-100 очень сильны благодаря тому, что уже не первый год играют стабильным



Киберспорт с GameInside.com

составом. А у нас в Киеве только DD не распадается, как ежемесячно происходит с остальными тимами.

Что касается будущего, то я продолжу играть, буду участвовать в планируемом на осень сезоне KCL, благо учеба пока позволяет. Мы в engage надеемся сыграть за эти несколько месяцев и поездить на пару иногородних турниров.

NT.Starix

– NT выиграла потому, что так и должно было быть. Команда сразу поставила перед собой цель безоговорочно победить, а потому мы серьезно подошли к процессу и тренировались очень старательно – ежедневно по несколько часов. Из наиболее сложных игр помню одну из групповых встреч, когда у нас не пришел игрок, и мы вынуждены были шпилить 4 на 5, выиграв в итоге лишь на долах. Самые большие шансы получить пальму первенства (после нас, конечно) были у DD и eXplosive. Но мы действительно собрали хороший состав – Blade, капитан, отвечал за организацию и игры, Epiх разрабатывал классные тактики, a Strike, Weiss и я приводили эти тактики в действие.

Теперь же мы стали командой C-club'a, у нас есть свое поле для игры, и мы еще докажем свой скилл как на больших весенне-летних турнирах, так и на осеннем KCL.



NT.Weiss

– Все действительно решило напряженные тренировки. Мы начали играть таким составом еще зимой, сыгрались и были уверены в победе (эта уверенность во многом помогла). Самым напряженным стал матч финала виннеров в плей-офф KCL, о котором мы до сих пор не можем забыть. Тогда нам пришлось играть с DD на ньюке, и за каждую сторону вначале мы проигрывали пять раундов подряд! Можете себе представить, какую психологическую выдержку надо иметь, чтобы в итоге взять такую игру. Суперфинал же оказался сравнительно легким, счет 16:5 – тому подтверждение.

Относительно будущего... Сейчас я поступаю в университет. И уверен, что поступлю. Конечно, CS сложно совмещать с учебой, но я от него отступать не собираюсь.

NT.Blade

– Лига стартовала достаточно непросто, ведь в самом ее начале мы с Weiss вышли из Diosoft и решили создать

новую команду. А играть-то надо было, причем еще и выигрывать. Помогло то, что мы быстро собрали крепкий состав и приступили к тренировкам. Конечно, прошла еще пара трансферов, но на плей-офф мы вышли уже в нормальной форме. Уверенность в первом месте возникла еще на первом туре KCL, а в необратимое будущее она превратилась тогда, когда достаточно серьезные противники eXplosive просто не прошли в финал.

Сейчас мы всю тренируемся и сожалеем лишь о том, что Интернет в Украине все еще не позволяет играть в онлайн с другими тимами. Те же россияне регулярно рубятся с сильнейшими зарубежными командами, что дает им заметный плюс к мастерству игры.

В Киеве мы сейчас объективно являемся самой сильной командой, да и по Украине нам тоже мало кто сможет противостоять. Разве что харьковские pro100, у которых действительно высокий уровень игры. Мы с ними встречались в последний раз на Asus Winter Cup UA, где

выиграли на своей любимой и тренированной карте в финале виннеров, но проиграли потом в суперфинале на картах, которые на то время были еще очень слабыми для нас. Впрочем, я уверен, что некоторое время спустя мы еще возьмем реванш, заполнив пробелы в тактиках на тех картах.

Что касается будущего сезона, NT.C-club (а мы стали командой C-club'a после выигрыша KCL) примет в нем обязательное участие. И, думаю, шансы на победу будут не меньше, чем в этом сезоне.

Вот таким выдался четвертый сезон Киевской Лиги Каунтер-Страйка. Кому-то повезло, кому-то не очень, а кто-то честно завоевал свое положенное призовое место. Но все команды, как говорится, «не расслабляют булки», ведь буквально на днях уже были анонсированы отборочные на Asus Spring Cup 2005. О нем читайте в следующем выпуске журнала «Шпиль!».

FuDeS)Zerkella



Зателефонуй мені на номер 511

Point Com
© 2005
Point Com Ltd

Контент-провайдер - ТОВ "Поінт Ком".
Повний перелік мейдлів, логотипів, листівок, java-ігор та інших розважальних сервісів та послуг www.fishka.com.ua
Телефон підтримки (044) 235 1355 (цілодобово)

Алена Винницкая о студентах и агентах

Нередко, когда вокалист уже известной группы отправляется в свободное solo-плавание, это приводит либо к полному забвению артиста, либо к нехватке средств на solo-проект. Судьба улыбнулась Алене Винницкой и дала шанс проявить себя как самостоятельную певицу. И теперь уже мало кто ассоциирует ее с группой «ВИА Гра».

С Аленой мы встретились в офисе украинского представительства одного из крупнейших мировых лейблов Universal Music компании Ukrainian Records, которая в ближайшее время выпустит коллекционное переиздание альбома «Рассвет».

Нам Алена откровенно рассказала о своей студенческой и творческой жизни.

В каком вузе ты учишься?

Я – студентка четвертого курса Государственной академии руководящих кадров культуры и искусства. Специализация – режиссер массовых зрелищ и праздников. Учусь заочно, потому что не успевала бы посещать лекции на стационаре – на заочном времени тоже не хватает. ☺ Но стараюсь. У меня очень хорошая группа – мы друг другу помогаем. Поэтому пока справляюсь, хотя одна курсовая «висит» еще с прошлого года.

Почему ты решила поступать именно на этот факультет? Почему именно режиссура?

С профессией режиссера определилась просто, ведь то, чем я занимаюсь, и есть зрелище. Когда стал вопрос о получении высшего образования, решила, что, пожалуй, мне эта профессия подойдет. В будущем хочу сама ставить свои шоу-программы.

Алена, а что значит фраза «когда стал вопрос о получении высшего образования»? Были какие-то обстоятельства?

Нет, особых обстоятельств не было. Просто решила получить высшее образование, а прежде заканчивала только

какие-то школы, курсы...

Я считаю, что высшее образование необходимо, и получить его никогда не поздно.

То есть после школы ты нигде не поступала?

Я поступала, но провалила вступительные экзамены в Киевский государственный университет театра, кино и телевидения имени Карпенко-Карого. Хотела быть актрисой. «Провалилась» и пошла работать...

На телевидение?

Нет, сначала я работала в страховой компании, потом в каком-то частном предприятии по пошиву кожаных изделий. Абсолютно не умела шить, поэтому делала много брака. ☹

А как ты стала ведущей BIZ-TV?

Это было в 1997 году. Я осталась без работы, неожиданно для себя стала заниматься вещами, о которых давно мечтала... т.е. творчеством. Училась в театральной школе на базе экологического института, потом был психологический театр.

И вот, сижу как-то, смотрю телевизор, и вдруг объявление: набирают телеведущих. Я подумала, что смогу овладеть этой профессией, тем более, что это было музыкальное



телевидение, а я – меломан, и на тот момент много знала о музыке. Поэтому мне не составило труда написать какие-то подводки к клипам. Так я прошла все три отборочных тура.

Как проходили вступительные экзамены в Государственной академии руководящих кадров культуры и искусства?

Наверное, как и везде. Никаких поблажек или скидок для меня не было. Точно так же, как все, выходила на сцену, показывала танец, пела песню, читала басню, прозу... Мне кажется, что я очень слабо проявила себя на вступительных экзаменах. Почему-то дико растерялась и стала нервничать, причем так, будто впервые иду на сцену!

Расскажи, как у тебя проходят сессии.

О, сессии проходят с большими нервами. Бывало такое, что мы всей группой сидели в институте до полуночи, поскольку экзамены очень специфические – это не просто контрольные, курсовые, экзамены письменные и устные. В конце каждой сессии группа должна представить показ, на который уходит очень много времени. Нужно написать сценарий, поставить, много репетировать... и все успеть за 22 дня сессии! Просто «дикие танцы»! Но пока справляемся и очень радуемся каждому такому экзамену.

А общеобразовательные предметы есть?

Конечно, все гуманитарные.

На них ты списываешь?

Да. Думаю, если предмет для студента не является специализацией, его сложно

сдать, не списывая. Бывает, преподаватели идут на уступки и во время экзамена выходят из аудитории. Зачем? Чтобы мы смогли хорошо подготовиться! © Ну, конечно, наглеть и списывать из книги слово в слово нельзя, нужно и в такой ситуации заниматься творчеством.

Шпаргалки делаешь?

Да, было дело. Бумажки, на которых меленьким шрифтом написаны краткие ответы (основные тезисы, даты) на билеты. В основном в этом помогает Интернет.

Давай поговорим о другом... Что значит для тебя популярность?

Сама по себе популярность ради популярности не имеет смысла. Естественно, если ты – личность известная, то тебе где-то могут сделать скидку... Но для меня популярность – не самоцель. Основное – это то, что я могу сделать своим творчеством, а остальное приложится. Ведь в популярности есть много неприятных моментов. Не могу сказать, что я прямо наслаждаюсь ею.

Были ли у тебя симптомы «звездной болезни»?

Не знаю. Трудно судить себя. Как мне кажется, нет. Мало кто из звезд может признаться, что болеет или болел «звездной болезнью».

Что делаешь, чтобы поднять настроение?

Ложусь спать. Как только плохое настроение, нужно ложиться спать. ©

А если серьезно, слушаю музыку.

Свою?

Да, если это что-то свежее – запись или новая песня, только-только записанная на студии. И то лишь для того, чтобы найти какие-то «недоработки». И не слушаю свою музыку на досуге – нужно быть полным idiotом, чтобы работать (хоть есть пять минут и то же) и потом это еще и слушать. Нужно переключаться как-то. Вообще, музыка на меня очень сильно влияет – может и поднять настроение, а может и впасть в депрессию.

Опиши себя в трех прилагательных.

Сильная, целеустремленная и верная.

Как относишься к компьютерным играм?

О-о-о... Недавно у меня появилась любовь к компьютерным играм. Совершенно неожиданно для себя поняла, что меня это захватывает. Раньше пользовалась компьютером только строго по необходимости: Интернет, электронная почта. Но как-то совершенно случайно села играть в «Серьезного Сама» – это была какая-то демонстрационная версия, которая шла в комплекте с компьютером. И все, до пяти утра... Слово базумие какое-то. Я дошла до конца, и игрушка оборвалась. Срочно стала искать полную версию, чтобы доиграть. Хорошо, друзья помогли. Прошла ее за три дня. Сейчас немножко поостыла, но периодически во что-то играю. В настоящее время нравится «Ридик». А «Лара Крофт» мне не понравилась, хотя в магазине ее очень рекомендовали.

А экстремальные виды спорта нравятся?

Только смотреть по телевизору. Немного занимаюсь горнолыжным спортом, но так, чтобы тихонечко съехать с горочки, полюбоваться красотами гор, подышать свежим воздухом...

Как поддерживаешь форму?

Стараюсь ходить в спортзал, хотя для меня это не совсем приятное занятие. Больше люблю верховую езду, которая очень хороша для общего самочувствия и укрепляет почти все мышцы.

А нужно ли рок-певице иметь привлекательный внешний вид?

Форму необходимо поддерживать всем, не только певцам, просто для себя. А если ты выходишь на сцену – тем более, во избежание негативных комментариев, потому что находишься под пристальным вниманием. На диете не сижу, но питаюсь достаточно, на мой взгляд, правильно: придерживаюсь правил раздельного питания, не увлекаюсь мучным

и сладким – просто потому, что не люблю. Хотя, конечно, в экстремальных случаях, когда на съемочной площадке есть только бутерброды, я их ем.

Я знаю, что у тебя два имени...

Вообще-то три. В паспорте – Ольга, но меня это устраивает, и менять паспорт не собираюсь. У меня с детства два имени. Алена – это не совсем псевдоним: было бы глупо менять одно простое имя на другое. В паспорте меня записали в честь бабушки, которая лежала со мной в больнице, потому что после родов мама очень серьезно болела, и ее отправили в другую клинику. Бабушка много натерпелась, стойчески все выдержала, и доктор предложил назвать

Пятёрка вид спорта

- Что нравится в зимнем спорте?
- Почему нравится?
- Чем интересна и для кого?
- Какие болезни спорт?
- Почему спорт полезен?
- Какие виды спорта?

меня в ее честь. А отец всегда хотел, чтобы его дочь звали Аленой. Вообще, меня называют по-разному. Товарищи по группе зовут Маркитой. Однажды на эстонской границе они встретили пограничника с таким именем, которое им, видимо, очень понравилось.

А слава бывшей солистки «ВИА Гры» помогает в работе?

И помогает, и мешает. Конечно, с одной стороны, работа в «ВИА Гры» была хорошей сценической практикой. Именно благодаря этому коллективу я стала известной. С другой стороны, очень сложно сломать сложившийся стереотип, переубедить кого-либо, что ты не просто дура с длинными ногами, а кое-что можешь сама. Но мне кажется, что этот период прошел. Думаю, уже не осталось сомнений в том, что я могу что-то сделать сама.

По крайней мере, об этом свидетельствует альбом «Рассвет», который я сама написала.

Как родилась твоя первая песня?

О, это была трагедия – неразделенная любовь. Мне было, кажется, лет пятнадцать. Я была влюблена в парня из соседнего двора. Торчала там целыми днями, смотрела, как он гуляет с другими девочками, и однажды, в порыве чувств, написала песню «Зима» – вальс, который потом с успехом исполнила в школе на выпускном вечере.

Что тебя подвигло написать песню «007»?

На одной из фотосессий на летном поле нам понадобился раскрытый парашют. А там был парень-парашютист в форме – просто красавец. И мы с ним договорились, что он раскроет нам этот парашют. Парень поднялся в небо на самолете, прыгнул с парашютом и приземлился прямо возле меня со словами: «Вот парашют, Алена, возьми-те». Это было очень эффектно, вся съемочная группа стояла с открытыми ртами... Правда, хотелось ему сказать: «Расслабься, ты не Джеймс Бонд!» Иногда такие моменты отрицательно влияют на женщин. Прекрасно понимаю, что в душе каждого мужчины живет герой, что мужчина – это спаситель, но когда всего этого слишком, да еще на публике, то выглядит смешно. И я решила написать песню именно об этом.

На кого ты ориентируешься в профессиональном плане?

Мне нравится много музыкальных групп. Могу выделить Skin, бывшую вокалистку группы Skun k Anapsu. Меня очень захватывает то, что она делает, как она поет. Это тот стандарт, к которому я стремлюсь. А по манере, по своему образу и стилю мне нравится Gwen Stefani из No Doubt, которая тоже сейчас работает сольно. Одна мне нравится манера пения, другая – манера одеваться и вести себя на сцене. Вот они вдвоем и олицетворяют моего кумира в профессиональном плане.

Екатерина Трушиц, «5 балів»

КОМИКСИСТЫ — режиссеры карандаша и бумаги



Магия — это когда с помощью маленьких по сути предметов, карандаша и бумаги, можно показать миллиарды гигантских миров.



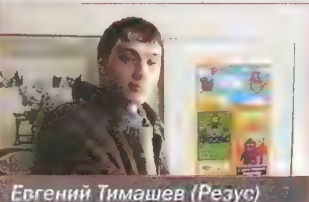
Девушки и комиксы

Многие из вас наверняка смотрели фильм «12 стульев». Многие, наверное, помнят фразу: «Да! Таких ударов великий комбинатор не испытывал давно!». Так вот, перефразировав её, скажу так: «Да! Такого удара украинская индустрия комиксов не испытывала никогда». И вот тому подтверждение.



Они уже здесь...

Как любой познавательный отчёт, мой берёт своё начало с истоков форума forum.comics.com.ua, на котором в одной из веток был помещён пре뷰шный рекламный плакат будущей выставки комиксов журнала «К9». А буквально несколько дней спустя этот же плакат, но слегка подретушированный, я лицезрел на последней странице вышеназванного журнала.



Евгений Тимашев (Резус)

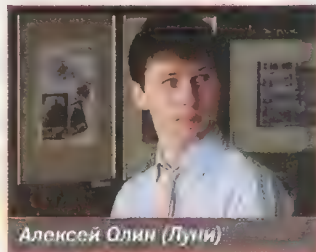
Со 2 по 3 апреля в «Киевском центре творчества детей и юношества», разместившемся на склонах правого берега Днепра, начала свою работу



«Мастро, автограф!»

выставка комиксов и рисованных историй «9 МИР», которую также посетил ваш покорный слуга.

Основное действие, а точнее открытие дверей в комикс-галерею, было намечено на полдень. Наручные часы фанатов показывали 11 часов 50 минут. Дверь-гармошка, являющаяся единственной преградой между тремя сотнями поклонников и галереей с комиксами, уже не могла сдерживать толпу, подогретую слу-



Алексей Олин (Луни)

хами о том, что за хлипкой перегородкой они встретят тех, кто каждый месяц одаривает их всё новыми и новыми историями. И вот, когда час встречи пробил, дверь-гармошка беззвучно раскрылась, и в «комнату с кувшинами» хлынула волна фанатов. Первый, кто попался поклонникам



на глаза, был Алексей Олин (Луни). Однако, не подозревая о том, кто это, основная масса, словно неконтролируемый поток воды, растеклась по всей площади зала и начала с большим энтузиазмом изучать уже изданные и только готовые к выпуску работы, размещенные на стенах галереи.

К сожалению, сложно вербально передать весь наплыв эмоций, испытать которые



Чудаков и Кузьмичев

можно, разглядывая работы художников, тем более когда формат этих работ в три или четыре раза превышает размер комикса, напечатанного в журнале. Все мысли из головы вытесняют слова: «Я принял красную таблетку». Вас словно выбрасывает в ту атмосферу, в тот мир, что ещё 12 секунд назад представлял собой только лист бумаги с картинками.



Слава Пашук

Шаг за шагом вы подходите всё ближе и ближе. Картинка становится четче, и вы уже начинаете концентрировать свой взгляд не в центре, а в левом верхнем углу. И вот вы уже подошли вплотную и вдруг понимаете, что, сами того не замечая, за какие-то пять-семь секунд прочли боль-

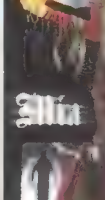


шую часть однополосного комикса. Вы останавливаете свой взгляд где-то на середине и начинаете детальнее разглядывать каждый кадр комикса, словно ища подтверждение репликам героев и их эмоциональному поведению.



Вы поворачиваете голову и замечаете стоящую рядом девушку, которая держит в руке блокнот для рисования и, поглядывая каждые две секунды на героиню французского комикса Sillage, делает в своём блокноте какие-то зарисовки. Подойдя поближе, вы осторожно заглядываете к ней в блокнот. «Да-а-а... — протягиваете вы в уме, — прикольно копирует. Мне бы так».

ПОХОЖЕ, ТЫ КОЕ-ЧТО УСВОИЛ! ПОРА ТЕБЕ...




 Слава Пащук и Сергей Коляцкин

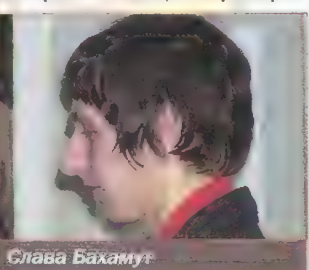
Вот она переворачивает лист и, развернувшись к вам спиной, растворяется в многоликой толпе поклонников, которые, оккупировав тройным кольцом столы в центре зала, пытаются выпросить у художников-комиксистов хотя бы автограф на обложке любимого журнала. В голове проскакивает мысль: «Похоже, что мне автографа не взять».



Те самые кувшины

Повернувшись обратно к работам, вы вдруг замечаете, что стоите возле парня в чёрной бейсболке. Ещё три секунды назад вы бы прошли мимо него и даже глазом не моргнули, если бы не девушка-фанатка и её звонкий голосок, спросивший у комиксиста: «Вы Слава Пащук?». Вы оборачиваетесь и пытаетесь протянуть ручку и журнал. Но уже поздно. Теперь и его оцепили тройным кольцом, и к нему не пробраться. И тут, словно гром среди ясного неба, у вас в уме звучит: «Они все здесь!».

Вы вертите головой и пытаетесь разглядеть среди многочисленных кучек фанатов, разбросанных по всему периметру зала, людей с бейджами на груди. Левый угол, правый угол, но ни там, ни здесь нет никого. Похоже сегодня не ваш день. Вдруг вы замечаете четырех человек, которые фо-



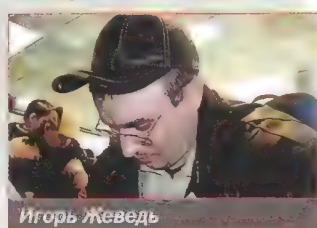
Слава Бахамут

тографируются на фоне комиксов Евгения Тимашева «Село Резусово».

Но снова незадача. Не успели вы к ним подойти, как очередная толпа фанатов окружила и их. «Эх, интересно, кто же это был?» Вы останавливаете одного из парней, который, вынырнув из кольца оцепления, направился в противоположный угол. «Слушай, а кто



это?» — спрашиваете вы. Он смотрит на вас удивленно: «Вот эти четверо это DanmaxX, Дима Койдан (комикс «Грозный Окорок»), Макс Богдановский (комикс «Рассказы лесника Никитича») и художник из Днепра — Роман. А вон там, в тельняшке и шапке-ушанке, Владимир Сахнов из России. Про него местные анимешники говорят, что он «косплеит» по полной». «Чего делает?» — переспрашиваете вы, ища глазами Володю. «Ну, он одет так, как один



Игорь Жеведь

из его героев комикса, про медведя и мужика в шапке со звездой. А вон — видишь? — парень с красным шарфом — это Слава Бахамут. Он комикс «Воспоминания» делал. Ах, да, он ещё в Фотошопе здорово раскрашивает своих героев. Жалко вот, создатель Ежа Ежи



Александр Бронзов

не приехал», — показывая пальцем на рисунок Ежа Ежи произнёс парнишка. «Слушай, а откуда ты знаешь их в лицо?». «Я когда пришел сюда, тоже не знал, кто есть кто,



Владимир Сахнов

но мне Луни, главред «К9», помог. Вон, парень в светлой рубашке и галстук, это он».

Молодой человек в синих джинсах и светлой клетчатой рубашке стоит в дальнем левом углу галереи. Возле него ещё два человека — девушка и диджей, который вот уже четыре часа кряду разбавляет незатихающий гул легкой ритмичной музыкой. Вы подходите практически вплотную и здороваетесь. Алексей, оторвав внимание от экрана мобильного телефона, в ожидании смотрит на вас. «Скажите, а где можно найти остальных комиксистов? Просто эти уже заняты с фана-



DanmaxX, Дима Койдан, Макс Богдановский и Роман

тами, к ним не подойти. И еще, можно ваш автограф?». «Конечно», — отвечает он, расписываясь на обложке вашего журнала. После чего, окинув взглядом зал, произносит, — вероятно, найти их можно у главного входа в «Центр». ... Посмотрите, скорее всего, они там».

Взглянув на часы, вы замечаете, что много времени уже прошло, а вас до сих пор не покидает чувство, словно вы только что пришли на выставку. А время не ждёт. Быстрыми шагами вы устремляетесь к главному входу здания «Киевского центра творчества детей и юношества». И вот долгожданная встреча.

Несколько человек, стоя возле синих турникетов, о чем-то оживлённо разговаривают, периодически поглядывая в журнал с комиксами. Подойдя поближе, вы замечаете, что помимо журналов в руках творцов находятся ещё и их «профайлы» (подборка концептов, а также черновые и будущие страницы комиксов). Коляцкин Сергей (комикс

«Трансурановый Скоморох»), перелистывая страницы французского журнала комиксов, заметил вас первым. Не прерывая разговор, практически одновременно на вас бросают свой взгляд Виталик Холмогоров «Грим Джим», Александр Бронзов и Игорь Жеведь. Столь пристальное внимание вас слегка обескураживает. Но вы все-таки находите в себе силы и просите автограф у каждого из присутствующих.



Через пару минут к комиксистам подходят ещё два киевских комиксиста Чудакоров и Кузьмичёв, последний из которых совсем недавно издал комикс «Азazel».

Прошло ещё пару часов, прежде чем дверь-гармошка вновь отделила мир фанатов от мира комиксов. Настенные часы пробили шесть вечера, и уставшие поклонники разбрелись по домам. Но впереди у них было воскресенье, которое также принесло радость



Виталик Холмогоров «Грим Джим»

и новую порцию адреналина всем посетившим выставку.

P.S.

Хочу выразить огромную благодарность Евгению Тимашеву, Славе Пащуку и Максиму Богдановскому за предоставленный фотоматериал. А также всем остальным за то, что разрешили использовать их материал для оформления статьи.



Sova и комиксисты

Иван Петрович Иванов-Вано



Часть 1

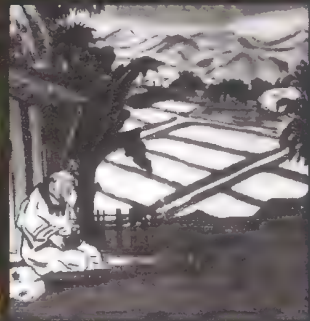
Как вы уже успели заметить, за вашими окнами неумолимо буйствует весна, на смену которой в скором времени придет лето, так сильно любимое детьми. Именно они являются самыми строгими и самыми добрыми критиками для любого режиссера-мультипликатора. Ведь не секрет, что создать детскую сказку намного сложнее, не-

сто поверить режиссеру. Так как создание мультфильма-сказки – это не просто создание ряда кадров или демонстрация перехода одной фазы движения персонажа в другую. Это прежде всего осознание того факта, что твою работу будут оценивать дети, которым абсолютно неведомо, что такое процесс создания, но они точно знают, что их любимый персонаж – не важно, кто,

из первых понял, сколь важно для судеб отечественной мультипликации значение ее союза с классической музыкой и литературой, насколько важна национально-самобытная образность, опирающаяся на народное искусство, в котором так много поразительных поэтических средств и оригинальности. Далеко не каждая страна, в которой существует этот своеобразный вид кино-

фигурки, снимали свои первые мультипликационные фильмы. Медленными и не уверенными шажками проходя в глубь небольшой комнаты, он с неподдельным любопытством всматривался в работу этих людей.

В своей книге «Мастера советской мультипликации» Н. Абрамова этот момент описала так: «Здесь было что-то от обряда посвящения в масо-



жели снять среднестатистический боевичек с примесями любовной драмы.

Нет, я не хочу сказать, что у современных художников и режиссеров нет желания или возможности. Они есть. Даже наоборот, если у них спросить: «Смогли бы вы сделать – не на заказ, а для души – такой мультфильм, который вошел бы в историю, а его «яркие краски» помнили ещё многие поколения?», то первое, что вы услышите в ответ, будет твердое и уверенное «Да».

Однако твердого «Да» не всегда хватает, чтобы на все

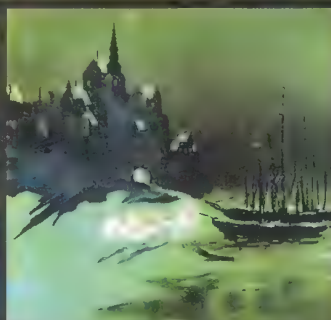
волк, заяц или ёжик – должны выглядеть и вести себя именно так, как о них говорится в народных сказках и легендах.

Патриархом, старейшиной нашей мультипликации называют Ивана Петровича Иванова-Вано не только критики, но и режиссеры. Он был участником первых творческих экспериментов небольшой группы энтузиастов еще на заре советского кинематографа, который только осваивал художественные возможности полюболюбившегося им искусства. Он был из тех, кто делал первые детские фильмы, а затем сатирические сказки. Он один

искусства, может похвастаться тем, что у нее есть свой патриарх, прошедший сквозь всю его историю, бравшую своё начало с политических фильмов-плакатов середины 20-х годов.

Иванову-Вано было двадцать три года, когда он, художник по образованию, только что окончивший Вхутемас, впервые вошел в затемненную комнатушку при ГТК, где группа зачинателей советской мультипликации, тогда совсем молодые люди – З. Комиссаренко, Ю. Меркулов и Н. Ходатаев – двигали прямо под станком какие-то вырезанные

ны, таинственность, темнота, предвкушение чуда. Ему дали сделать бумажную заготовку – самому, и разрешили – самому же – снять свой персонаж на пленку. По кадру. Он снял, и чудо свершилось: человек, ненастоящий, бумажный, нарисованный человечек задергался, замахал руками, побежал. Как живой. Невероятно! <...> И в этом собственно ручном изготовлении персонажа и собственно ручном же его одушевлении открылась неожиданная романтика, очарование, которое так и не развеялось потом, осталось на всю жизнь».





ПОПУЛЯРНІ МЕЛОДІЇ

The Final Countdown. Europe	xx040776	Одинокая птица. Наутилус Помпилиус	xx013316
Солдат. Група «S'nizza»	xx016076	Муси Пуси. Катя Лель	xx041316
Main Theme. Mission Impossible	xx043116	Too Lost In You. Sugababes	xx041716
Мурка. Народная	xx034916	Мой мрамельный. Катя Лель	xx041216
We will rock you. Queen	xx025916	Take On Me. A-ha	xx017916
Californication. Red Hot Chili Peppers	xx026216	Гімн України.	xx054216
Командор - Генералы песков Бригада	xx042916	Englishman In New York. Sting	xx028416
Super Electric. Bomfunk MC's	xx045116	I just called to say I love you. Stevie Wonder	xx028116
In The End. Linkin Park	xx046516	Семь Сорок (куплет и припев).	xx037616
Мой Рок-н-ролл. Би-2	xx001116	Something Stupid. Robbie Williams & N. Kidman	xx018716
Граница. Агутин Леонид	xx000616	Песня про зайцев. Бриллиантовая рука	xx044016
Family portrait. Pink	xx025416	Don't Worry Be Happy. Bobby McFerrin	xx044816
Мрій про мене. Ані Лорак	xx015916	Hunter. Dido	xx021416
Я хочу быть с тобой. Наутилус Помпилиус	xx013916	Born In Africa. Dr Alban	xx045916
We are the champions. Queen	xx040516	Hit Me Baby One More Time. Britney Spears	xx045216
Pulp Fiction. Pulp Fiction	xx040416	Personal Jesus. Depeche Mode	xx021216
From Sarah with Love. Sarah Connor	xx027116	Let It Be Beatles	xx019316
Хава нагила.	xx038516	Жениха хотела. Сердючка В. і Люкоза	xx051016
Сойти с ума. Група «Reflex»	xx003816	Give In To Me. Michael Jackson	xx024616
James Bond Theme. Goldfinger	xx022916	Не спрощай. Софія Ротару	xx014716
The Real Slim Shady. Eminem	xx046116	Времена года. Зима. Вивальди	xx019716
Часики. Валерия	xx002216	Биология. Виз Гіра	xx054716
Новогодняя. Група «Дискотека Авария»	xx005216	Просто любить тебя. О. Кристина, А. Руссо	xx014116
Hotel California. Eagles	xx021916	Загуляли. Лялія. Сєргєя	xx015116
Mazafaka. Група «Грин Грей»	xx016816	My all. Mariah Carey	xx024316
Океан и три реки. В. Гра и В. Меладзе	xx041116	Narcotic. Liquido	xx048816
Crawling. Linkin Park	xx046416	Кукарача (La Cucaracha)	xx034116
Сиртаки. Греческий народный танец.	xx037816	I know what you want. M. Carey & B. Rhymer	xx054816
I shot the DJ. Scooter	xx027516	Jogi. Panjabi MC	xx053016
Жесткая любовь. Киркоров Филипп	xx010816	First day of my life. The Rasmus	xx051516
Черный бумер. Сєргєя	xx054416	Котенок. Малинин Никита	xx051716
Objection. Shakira	xx027816	Девушка по городу шла. Бузузов В.	xx054316
Полонез Огинского. Огинский Михаил	xx029716	Кукла. Сєргєя	xx054616
Последний Герой (остаться в живых). Би-2	xx001516	Special K. Placebo	xx047016
Небо. Група «Дискотека Авария»	xx005116	Around The World. Daft Punk	xx045816
Whenever, wherever. Shakira	xx027916	Долетай. Катя Лель	xx042116
Когда я стану кошкой. Маша Ржевская	xx041416	Невеста. Г. Люкоза	xx050016
Free Love. Depeche Mode	xx021016	Non stop. Reflex	xx053216
За четыре моря. Група «Блестящие»	xx004316	Fuck The Millennium Scooter	xx027316
Ти же мене підманула.	xx038216	Прости за любовь. Савинова Юлия	xx054016
Прости меня, моя любовь. Земфира	xx010016	Московская ночь. Данко	xx008816
Серебро. Би-2	xx001716	Сулико. Грузинская песня.	xx038016
Asereje (The Ketchup Song). Las Ketchup	xx040216	Я «виногра»	xx016616
Losing My Religion. R.E.M.	xx026116	Не верь, не бойся, не проси. Тату	xx050516

Поліфонія для моделей:

Nokia: 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, Samsung: X100, X600, E800, E700, D410, C100, V200, S300M, S500, E400, Panasonic: EB G60, X70, Alcatel: OT535; **Siemens:** C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; **LG:** C1100, G1600, G5400; **Motorola:** E365; **Sony Ericsson:** T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

Момелодії для моделей:

Усі моделі **Nokia** (окрім 3110, 5110, 5130); **Samsung** R200S/R210S, N600, N620, T100, **Siemens** A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i, SL55 **Motorola** V60i, V66i **Ericsson** T65, T66, T20e, R520m **Alcatel** OT310, OT511, OT512, OT525, OT715 **LG** W3000, W5300, W7020, G5210, G5300, G7000A **Sony Ericsson** T100, T200, T310, T600, P800 **Panasonic** GD67 (модель не підходить для отримання контенту)

ЯК ЗАМОВИТИ?

UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

Отримання монофонічної мелодії:

- для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx
- для Siemens: підстав 33 замість xx
- для Ericsson, Motorola, LG і Panasonic: підстав 35 замість xx

Отримання поліфонічної мелодії:

- підстав 50 замість xx
- відправ порожнє SMS-повідомлення на номер 104507 уууууууу, де уууууууу - отриманий код мелодії.

Отримання кольорової та ч/б графіки:

- відправ порожнє SMS-повідомлення на номер 104507 уууууууу, де уууууууу - код обраного контенту.
- Вартість замовлення - 5 грн. (з ПДВ)

КИЇВСТАР, ACE&BASE, DUJICE

Отримання монофонічної мелодії:

- для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx
- для Siemens: підстав 33 замість xx
- для Ericsson, Motorola, LG і Panasonic: підстав 35 замість xx
- відправ SMS-повідомлення з кодом на номер 104507

Отримання кольорової та ч/б графіки:

- відправ SMS-повідомлення з кодом обраної картини на номер 104507
- Вартість замовлення - 5 грн. (з ПДВ)

Отримання поліфонічної мелодії:

- підстав 50 замість xx
- відправ SMS-повідомлення з кодом на номер 7047
- Вартість замовлення - 7 грн. (з ПДВ)

Увага: в SMS не треба вписувати ніяких літер чи знаків!

ЛОГОТИПИ

101x29



SIEMENS

ЛОГОТИПИ

101x46

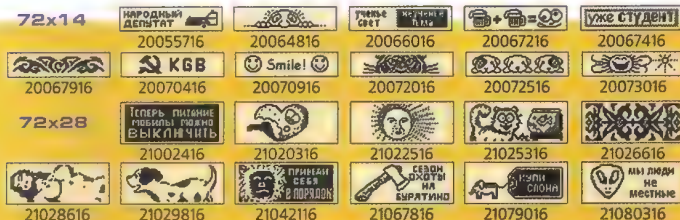


SIEMENS

(101x29) Siemens: C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, S45, SL45i, SL55, C60;
(101x46) Siemens: A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i;
Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (як скрінсейвер)

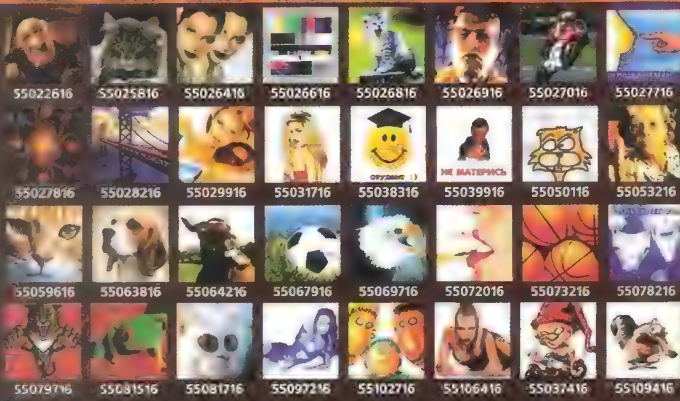
ЛОГОТИПИ, ЛИСТІВКИ

NOKIA, SAMSUNG



Nokia: 1100, 2100, 2300, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 6210, 6250, 6230, 6510, 7250, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890; **Samsung:** C100, R200S/R210S, N600, N620, T100, E800, D410

COLOR



Nokia: 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **LG:** G5310, C1100, G1600, G5400; **Siemens:** C60, M55, MC60, SL55, S55; **Alcatel:** OT535; **Samsung:** S300M, D410, E700, E800, X100, X600, V200, C100 (з прошивкою G4 та вище); **Sony Ericsson:** T310, T610, T681, P800, P900, Z600; **Panasonic:** EB G60, GD67, X70; **Motorola:** E365

Ліцензія ДКЗ України АА № 720989 від 29.12.2004

Контент-провайдер ТОВ «Юнотек». Телефон служби підтримки (044) 531 4051, Пн.-Пт. 10:00-18:00

Панк в модненьких штанишках



GreenDay, альбом American Idiot

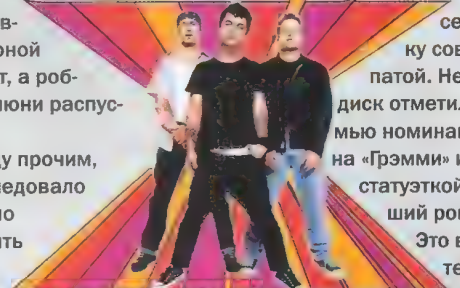
Как оказалось, неволя панку ничуть не вредит. Напротив, особи не только легко и в свое удовольствие размножаются, но и в буквальном смысле расцветают. Панк счастлив, когда точно знает, кто его напрягает и в какую сторону надо плевать.

Лишнее тому подтверждение – альбом American Idiot как бы панков из, типа, культо-

просто плюют, самые агрессивные слюной брызжут, а робкие – слюни распускают.

Между прочим, Буша следовало бы давно наградить какой-

GREEN DAY



formation nation of hysteria.
's going out to idiot America.

себе сепу- ку совковой лопатой. Не зря этот диск отметили восьмью номинациями на «Грэмми» и одной статуэткой «За лучший рок-альбом». Это вам не потерпевшие

слова «панк» применительно к музыке American Idiot. Да и самих GreenDay можно назвать панками лишь по старой памяти. Ребята играют слаженную, мелодичную музыку с виртуозными аранжировка-

Don't wanna be an American idiot.
Don't want a nation controlled by the media.



ми. Но не панк. Каждая из песен альбома потенциально – хит, и каждая из них уже после первого прослушивания прилипает к тебе, как новенький скотч к шерстяным штанам. Хотя, конечно, это не панк. Это приятная музыка на каждый день – и поколбаситься, и просто послушать фоном. Однако, не панк. Да и кому до этого дело, собственно?!

Olmer



вой группы GreenDay. Плюнули ребята довольно высоко – ни много ни мало в американский политический строй. Но оно и понятно, тема сейчас крайне модная. Сегодня, можно сказать, вся слюна льется именно в сторону Америки: пофигисты на Джорджа Буша

нибудь специальной премией за вклад в развитие искусства, – столько он уже спродюсировал фильмов, песен и книг, разоблачающих его и без того очевидное состояние распада. Причем, большинство этих творческих протестов – на удивление самодостаточные

ребята из «Гринджол» с их лапотно-фестивальными мотивами. Все очень профессионально и чрезвычайно технично.

Если вы заметили, то я максимально избегал употребления

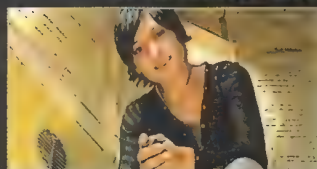


НАПРЯЖЕНИЕ БЕЗ НАПРЯЖЕНИЯ

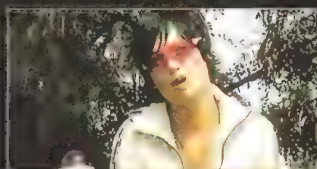
МАРА, альбом «220V»



Мара — уже достаточно раскрученный, но еще пока не экспортный товар. Под ее незамысловатые мелодии клу-



бы Москвы колбасятся уже давно. Однако границ столицы Российской Федерации мелодии пока не покидают. Но то, что вы прочтете ниже, отнюдь не контрабанда. Можете мне поверить, пройдет каких-то полгода, и они сами повезут сюда «Мара» вагонами. Вопрос лишь в том, надо



ли оно нам или нехай у москалей и остается.

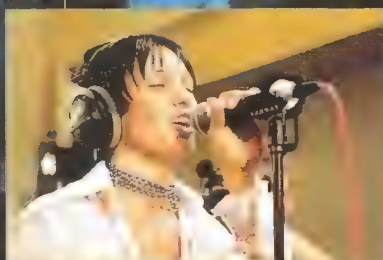
Года два назад я имел удовольствие лично знать будущее светило русского рока по имени Мара. Хотя это удовольствие, по моему, не было взаимным. Да и особым удовольствием не являлось, если честно. Сомневаюсь, чтобы Мара, уже



тогда имевшая замашки звезды или даже небольшого со-звездия, замечала вокруг себя хоть что-нибудь, что не могло бы давать аншлаговые концерты в Лужниках. «Та еще "хмара"!», — подума-



лось мне. Но если в те минуты у нас в голове уже зрел альбом «220V», то я утерся



и претензий не имею. Потому что если бы лично я записал такой альбом, то я б даже с собственной собакой общался через менеджера.

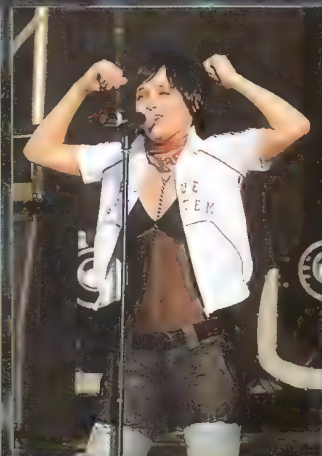
И даже не потому, что альбом получился сверхгениальным. Скорее, наоборот,



потому что он массовый и общедоступный. А потому таки будет приносить хорошее бабло. Мара совершенно сознательно делает музыку, рассчитанную на абсолютно всех,

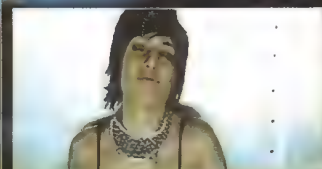


и совершенно не стесняется в этом признаваться. И строить иллюзии по поводу названия альбома «220V» не стоит — коротить и замыкать не будет.



Звук, конечно, не попсовый, и гитары вполне роковые, но это то, что я называю «мэмин рок». Тексты тоже достаточно умные, но, слава богу, совсем не похожи на ту смесь сканатода с книгами Ницше, которые выдают русские рокеры подпольного разлива.

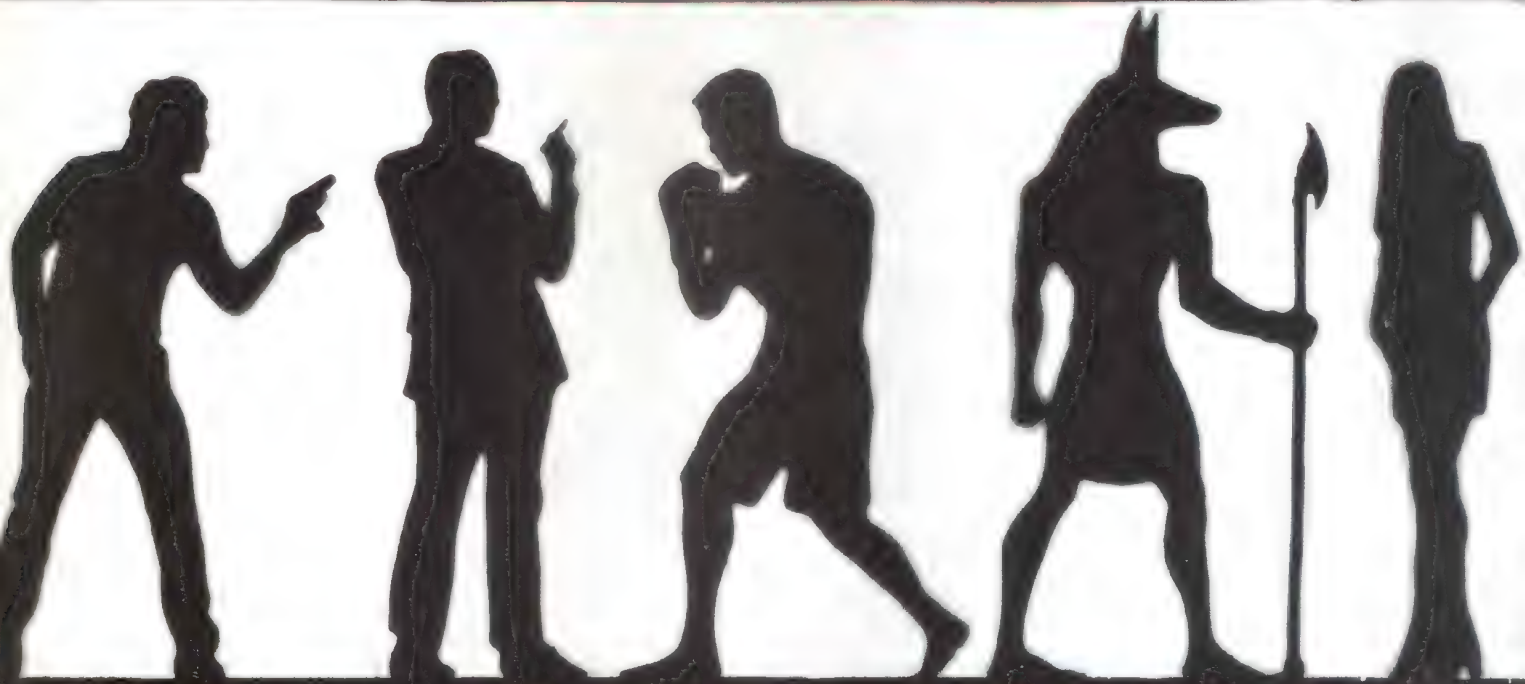
Другой вопрос: стоит ли водить от этого нос. Да, попу-



лярная музыка, да, выпустили альбом, чтоб заработать бабла. Но ведь если достаточно много высокооплачиваемых и умных людей долго трудятся над тем, чтобы тебе понравилось, то оно тебе таки непременно понравится. Можете проверить.

Olmer

БОЙ С ТЕНЬЮ



У каждого народа должен быть свой национальный фильм о слепом супергерое. У японцев вот уже есть «Затоичи», а у американцев —

«Слепая ярость». Сюжеты этих фильмов сводятся к весьма простенькой истории из бордогого анекдота о симбиозе крота и кролика — существо получилось слепое, но уж если кого-нибудь нащупает... То, в общем, отомстит отчаянно.

А теперь вот и у нас появился свой персональный кротокролик — на большие экраны вышел большой блокбастер «Бой с тенью». Повесть про несчастную судьбу талантливого боксера — главный козырь российского кинопроката на этот сезон. Раскручивать его взялись еще за год до выхода.

И, надо думать, раскрутят на деньги



немало любителей страстно по мордастям.

Тем временем, как на экране хороший парень Тема мастерски бьет врагов, по ту сторону экрана режиссер фильма Алексей Сидоров так же отчаянно вступает в бой со своей тенью. Однако безрезультатно — незримая тень снятой им «Бригады», похоже, так навсегда и останется его молчаливым спутником. Да и согласитесь, если ты снял самый кассовый криминальный сериал десятилетия, то глупо надеяться, что кто-нибудь когда-нибудь даст тебе



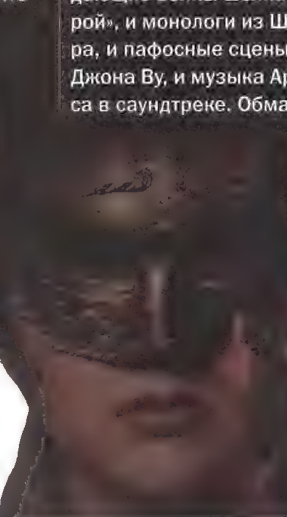
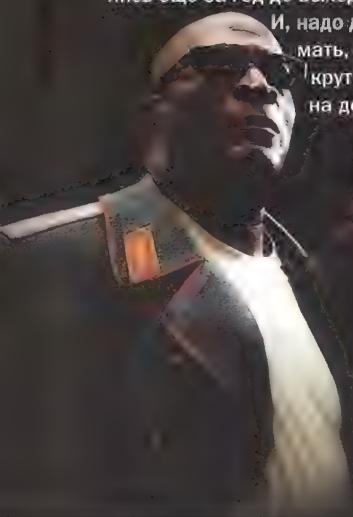
снимать мультики про тушканчиков.

И Сидоров идет на некоторые уступки нашим ожиданиям. По крайней мере, поначалу. В начале фильма даже появляется Саня Белый собственной персоной и реально так лимонит нормальную телегу — коротко, но ватще так конкретно. Но дальше Сидоров делает отчаянные и резкие движения влево и вправо, пытаясь стряхнуть надоедливую тень. Отсюда в фильме и испугающие волны шелка а-ля «Герой», и монологи из Шекспира, и пафосные сцены в стиле Джона Ву, и музыка Apocalyptic в саундтреке. Обмануть, ко-



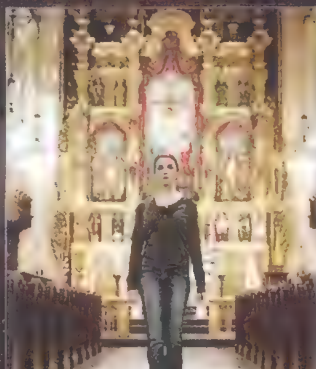
нечно, никого не удалось, но получившийся винегрет вышел на удивление вкусным. И, надо сказать, ни фи́га не диетическим: бьют в морды как взаправду, огрызаются злобно, базарят реально, шутят вполне себе.

Что можем сказать в заключение? Очень надеемся на матч-реванш, о котором нам намекнули в конце. Не знаем, каким главный герой станет во второй части — глухим, тупым или зайкой, — мы все равно будем с удовольствием переживать за хорошего парня Тему.



В Константина мы верим!

Мистический триллер «Константин: Повелитель тьмы»



Киану Ривз совсем недолго упивался славой главной звезды «Матрицы». Гораздо дольше он страдал от ее последствий. Немало он промаялся, мучаясь проблемой дальнейшего трудоустройства. Но режиссеров тоже можно понять. Глупо брать этого актера, скажем, на роль того же Гамлета, если зритель будет постоянно ожидать, что главный герой вот-вот сорвется с катушек, раскидает одну половину придворных ударом ног, другую покосит пулеметной стрельбой с двух рук, а затем, подхвативши Офелию под мышку, взмоет, аки птах, в звездное небо Дании. Тут никакой драмы не построишь, блин.

К счастью, все образовалось лучшим образом. Киану вновь разгуливает в черных одеждах, высматривая прищуренными глазами оцифрованных монстров, капли дождя фотогенично стекают с его иссиня-черных локонов, а вокруг бушуют красоты, созданные в недрах Силикон Графика. Только на этот раз он сражается не с потусторонним миром машин, а с потусторонним миром нечисти. И странствует он не между виртуальным и реальным миром, а между на-

земным миром и адом. Корооче, мелкие нюансы, на которые спокойно можно закрыть глаза.

По этой ли причине или же им что-то нашептали злые духи, но продюсеры «Повелителя тьмы» были настолько уверены в его успехе, что, не моргнув глазом, направили свое детище в самую гущу осеннего

киносезона, где уже уверено и прочно сидят явно конкурентные ленты «Изгоняющий дьявола: начало», «Звонок-2» и еще пару каких-то чи то ужасиков, чи то триллеров. И, надо сказать, у ребят были основания для уверенности.

Были хотя бы потому, что придерживались они

одной простой, но надежной истины. Хорошо платим – получаем хороший товар. В «Константина» натащили буквально все, чем богата компьютерная, режиссерская и сценарная мысль современности. Так бы мог выглядеть «Ночной дозор», если бы... А впрочем, ТАК никак не мог бы выглядеть. Куда уж нам! Это не Голливуд пускает пыль в глаза, это просто мы за ними пыль глотаем. И похоже, будем глотать еще очень долго. В общем, хорошо сделали, заразы.

Мы уже потеряли «Властелина Колец» и «Матрицу», меньше чем через месяц закончится еще одна эпическая сага – «Звездные войны».

«Константин» дал нам робкую надежду на то, что смысленный и застенчивый мальчик Гарри Поттер не останется нашей единственной надеждой и опорой.

Так что, Костя, вперед! Жги!

Olmer

У красивой идеи красивая цена

компьютеры программы

В компьютерной индустрии есть одна массовая навязчивая идея. Состоит она в том, что увеличивать производительность можно путем распараллеливания задачи и добавления второго параллельного вычислителя. Все слышали о двухпроцессорных системах, но мало кто помнит, что в ПК сначала пытались «удваивать» видеочипы и видеокарты – это была компания 3dfx со своей серией 3D-акселераторов Voodoo и Voodoo 2.

3dfx не выдержала конкуренции, ее на корню выкупили, а о технологии SLI напроочь забыли. Ведь пришел AGP, который, как Горещ, «должен остаться только один». С появлением PCI Express о технологии вспомнили.

Сегодня мы уже можем говорить о реальном приросте, которые дают уже имеющиеся на рынке решения. И самое главное – уже можно сказать, где этого прироста не наблюдается ©. Мы протестировали три комплекта из материнской платы Socket939 и двух видеокарт 6600GT от ASUS, MSI и GIGABYTE. Самое первое, что хочется сказать, все материнские платы обзора – это решения высшего ценового диапазона, поэтому даже без SLI полезных вкусоностей там очень много. Поэтому на них мы остановимся чуть

подробнее. Видеокарты 6600GT были выбраны нами потому, что они намного дешевле 6800 и, если честно, не намного медленнее (а кое-где и быстрее!).

Скорость

Скорость, скорость, скорость! Ради нее экстремальные геймеры пойдут на все. И уже потом будет неон, водяное охлаждение и прочие крутые и бесполезные фишки. Чтобы ясно понимать, что дает и что не дает SLI, для комплектов от ASUS и MSI мы сделали тесты с одной и с двумя видеокартами. Для комплекта GIGABYTE мы сделали только тестирование с двумя обычными картами 6600GT, а второе тестирование мы сделали с видеокартой GV-3D1. Мы ее выделили, потому что GV-3D1 – это SLI, реализованный на одной видеокарте. Т.е. два чипа 6600GT смонтированы на одной видяхе, и система видит их как две, работающее по технологии SLI. Два чипа на карточке – это тоже не новинка. Довольно активно такими решениями занималась фирма ATI, но у нее это были видеокарты,

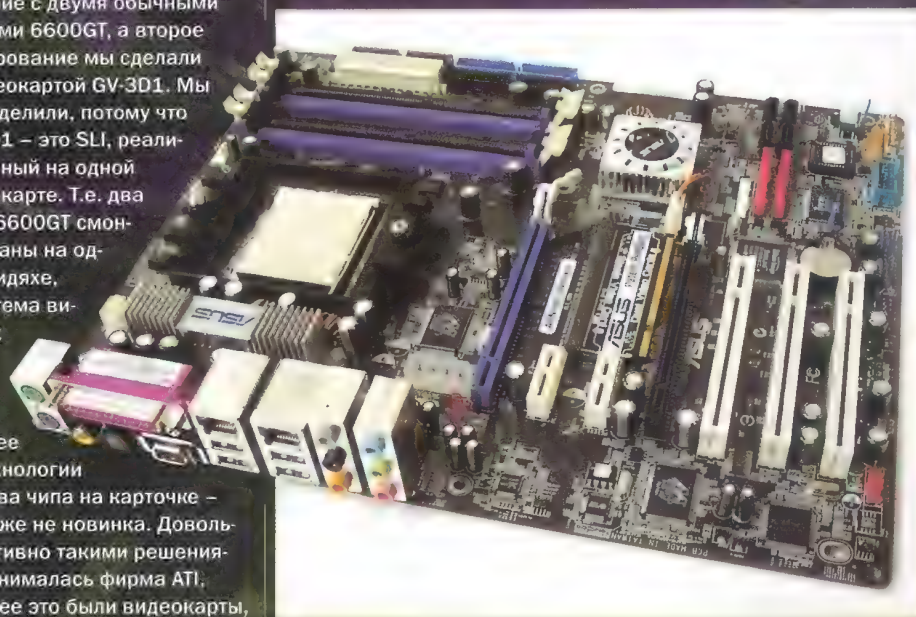
которые система видела как одну. Как чипы (тогда еще RA-GE 128) вкуче с драйвером делили между собой прорисовку экрана, это было внутреннее дело видеокарты.

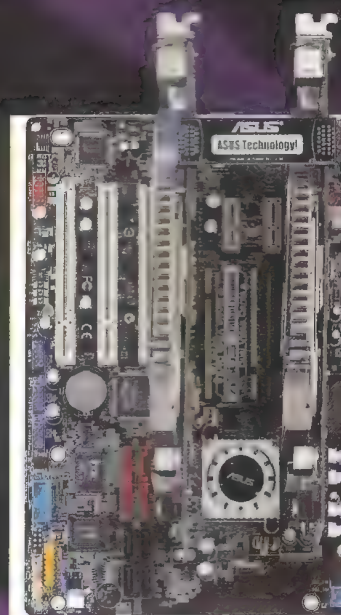
Участники тестирования

Мы уже сказали, что принимающие участие в тестировании платы сами по себе заслуживают внимания, поэтому здесь мы приведем их основные особенности. Видеокарты же, кроме GV-3D1, здесь рассматривать не будем, так как мы использовали достаточно стандартные модели.

Материнка Asus A8N-SLI Deluxe

Несмотря на то что SLI ассоциируется прежде всего с играми, A8N-SLI Deluxe имеет неожиданно много продвинутых функций, нацеленных на сети и системы хранения данных. На борту присутствуют 8 (!) коннекторов SATA. Четыре из них (плюс два PATA) подключены к чипсету nForce4, поддерживают и могут работать в режимах RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 и JBOD. Еще четыре подключены к контроллеру Silicon Image и могут работать в режимах RAID 0, RAID 1, RAID 10 и RAID 5.





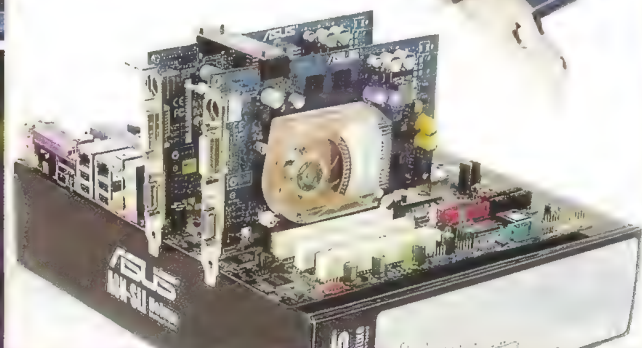
Для того чтобы эффективней использовать это хозяйство, в поставке есть четыре SATA шлейфа и планка с двумя наружными коннекторами SATA.

Развитые коммуникативные возможности платы включают два встроенных 1 Гб/с сетевых контроллера и встроенный NV Firewall. Это позволяет сделать из ПК шлюз, способный контролировать трафик между двумя отдельными сетями с возможностью подсчета трафика. К тому же, NV Firewall имеет уникальные функции защиты от атак хакеров, которыми не обладает ни один другой сетевой брандмауэр.

Очень важная вкусность – ASUS AI NET2, который без загрузки ПК тестирует сетевое подключение в течение секунды после включения компьютера и сообщает о разрывах на расстоянии 100 м с точностью до одного метра. Почувствуйте себя сетевым инженером!

Экстремальную игрательность, помимо SLI, поддерживают продуманный термальный дизайн и система адаптивного разгона AI N.O.S., которая позволяет при пиковых нагрузках разгонять процессор. При этом индикатором загруженности процессора является потребляемый процессором ток, что является более точным механизмом, нежели используемое в других системах изменение температуры ядра.

В общем, после длительных размышлений о судьбах мира, я бы оценил эту плату как основу для построения профессиональной графической станции с уклоном в распределенные



в сети вычисления. Хотя поиграть тоже неслабо можно ☺.

Материнка GA-K8NXP-SLI

Подсистема хранения аналогична A8N-SLI Deluxe. Также в наличии два встроенных 1 Гб/с сетевых контроллера. В дополнение к nVidia Firewall в качестве входной части файрвола используется Norton Internet Security (NIS). В комплект поставки входит также беспроводная сетевая карточка GN-WPKG, совместимая с 802.11g. Так что эту плату уже можно использовать как шлюз между двумя обычными и беспроводной сетью без дополнительных затрат ресурсов процессора и без дополнительных задержек.

Основные фишки этой платы – инструменты разгона и обеспечения стабильности питания при таких экспериментах. За последнее отвечает отдельный дополнительный модуль питания Dual Power System. При его установке на плату вместо обычного трехфазного стабилизатора напряжения ядра процессора получается шестифазный с дополнительным активным охлаждением. Так что мощность обвязки процессора будет достаточной для любых экспериментов ☺

А поэкспериментировать можно с помощью:

- **Easy Tune 5** – известная утилита, дающая быстрый доступ ко многим оверклокерским фишкам.
- **Memory Intelligent Booster 2 (M.I.B. 2)** – функция ускорения памяти до 10 %.
- **System overclock Saver (S.O.S.)** – после аварийной перезагрузки система подскажет вам, что именно вы разогнали чересчур сильно ☺.
- **Motherboard Intelligent Tweaker (M.I.T.)** – все настройки производительности системы доступны из одной утилиты, что позволяет быстро и удачно менять настройки Bios.
- **Xpress Recovery** – вам поможет, если вы слишком нарегулировали. А заодно

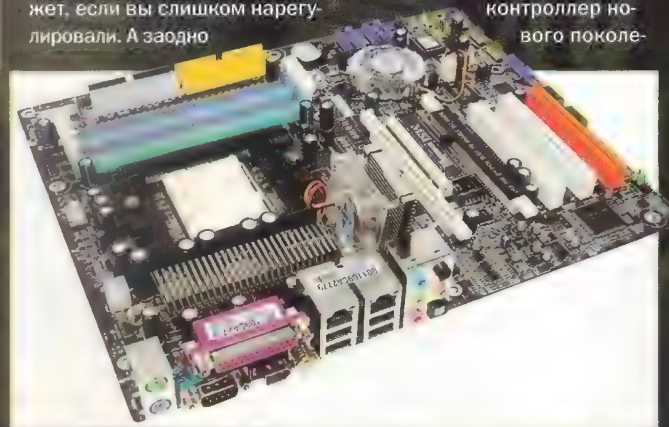
может обеспечить сохранность секретных данных в укромном месте.

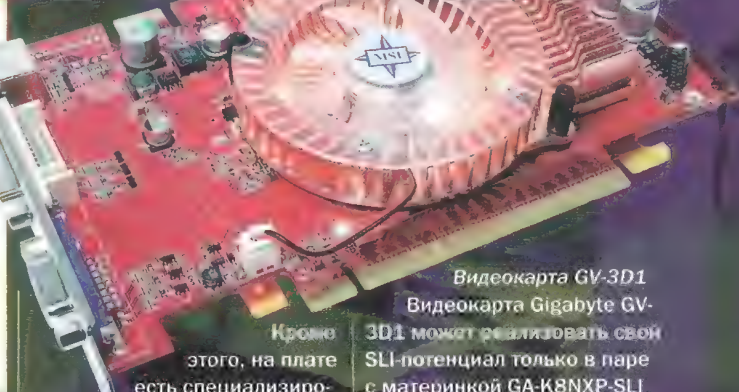
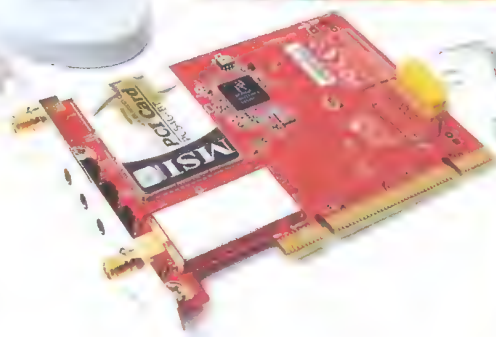
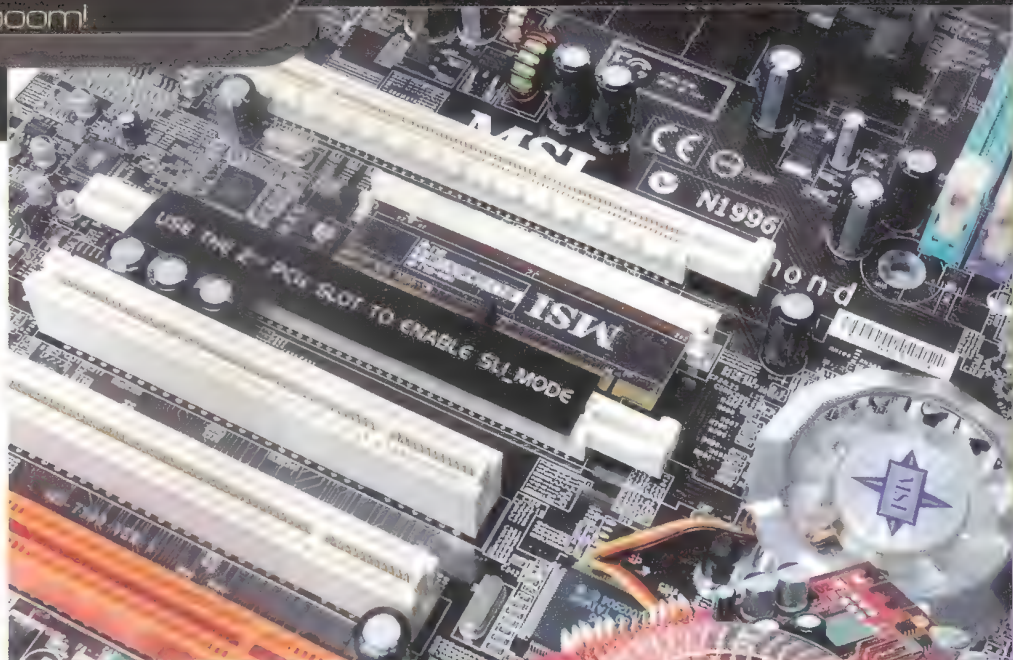
Упаковка этой материнки также заслуживает отдельного внимания. Сдвоенный бокс с ручками-канатиками смотрится стильно, но вытаскивать всё приходится из двух коробок. И вытаскивать есть что ☺

Материнка MSI K8N SLI Diamond

Эта материнка во всех подсистемах несколько отличается от предшественниц. Коммуникационную подсистему, состоящую из уже привычных двух гигабитных Ethernet добавляет беспроводная карточка-комбайн, на которой имеется адаптер беспроводной Ethernet 802.11g и Bluetooth. Карточка вставляется в разъем PCI и подключается к одному из внутренних USB. Это необходимо, потому что WiFi реализован как PCI-устройство, а Bluetooth – как USB-устройство. Фактически два устройства делят одну текстолитовую плату.

В подсистеме хранения также есть сюрприз в виде Serial ATA RAID контроллера Silicon Image Sil3132. В отличие от предыдущих плат, он поддерживает только два Serial ATA устройства, но при этом это контроллер нового поколения.





ния, использующий интерфейс PCI Express x1. У всех предыдущих плат дополнительные контроллеры имели интерфейс PCI, поэтому, например, заявленный для них RAID 5 ограничен в пропускной способности отметкой 133 Мб/с. Суммарно же три SATA диска при пессимистической оценке могут выдать 180 Мб/с. В общем, затык получается. Или полузадушенный RAID 5 ☹.

Еще одна вкусная фишка для геймеров – нормальный встроенный на MSI K8N SLI Diamond звук. Встроенный в чипсет AC97 кодек не используется. Вместо него на MSI K8N Diamond есть полноценный аппаратный PCI-аудиоконтроллер Creative Sound Blaster Live! 24-bit. Хороший контроллер среднего уровня, поддерживающий 7.1 звук и EAX3.0. К тому же при своей работе полноценный адаптер меньше использует процессор, так что при использовании звука 7+1 можно получить и прирост в fps'ax.

Развитые средства разгона и динамического разгона, также имеющегося в составе системы, поддерживаются с аппа-

ратной стороны охлаждением стабилизаторов напряжения питания процессора, построенном на основе термотрубки и кулера, что должно обеспечить бесперебойную работу при любых будущих нагрузках.

Кроме этого, на плате есть специализированный MSI Core-Cell чип, умеющий анализировать загрузку системы и настраивать ее параметры для минимизации шума, энергопотребления и выделения тепла.

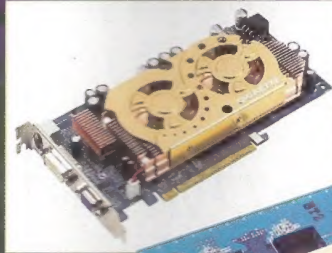
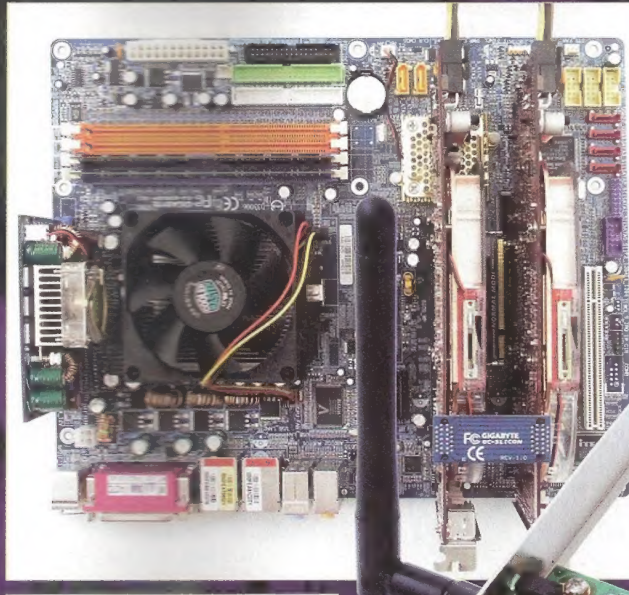
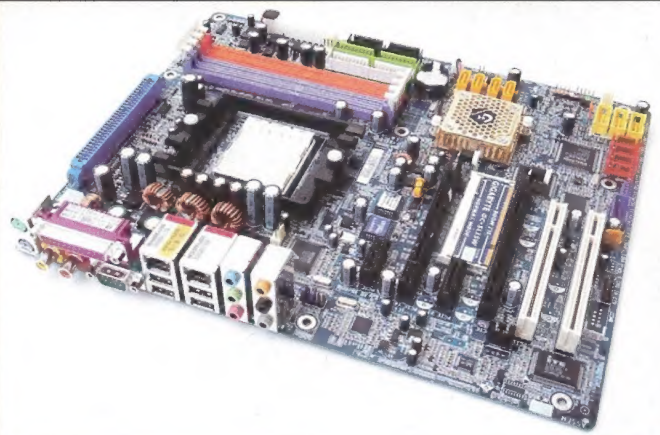
Видеокарта GV-3D1. Видеокарта Gigabyte GV-3D1 может реализовать свой SLI-потенциал только в паре с материнкой GA-K8NXP-SLI nForce4-SLI. Хотя физически ее можно вставить в любой PCI Express x16 разъем. Но официально поддерживается только вышеуказанная связка. Забегая вперед скажу, что две видеокарты на одном куске

Производитель	ASUS	MSI	Gigabyte
Материнская плата	Asus A8N-SLI Deluxe	MSI K8N SLI Diamond	GA-K8NXP-SLI
Графическая карта	EN6600GT/TD/128M	NX6600GT-TD128E	GV-NX66T128D-3
GPU	GeForce6600GT	GeForce6600GT	GeForce6600GT
Память	128	128	128
Тип памяти	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Частота GPU	500	500	500
Частота памяти	1120	1000	1000
3DMark			
3DMark03	8282	13415	8070
3DMark05	3247	5761	3262
Aquamark			
1024x768	55,22	68,54	57,5
1280x1024 AAx4, Fx4	32,56	55,74	32,4
Far Cry			
1024x768	120,6	107,6	119,8
1280x1024	123,8	107,6	121,7
1280x1024 AAx4, Fx4	60,36	88,1	56,3
Doom3			
1024x768	72,9	72,6	72,8
1280x1024	52	69	52,3
1280x1024 AAx4, Fx4	24,3	38,5	25,3

текстолита показали себя весьма неплохо, поэтому можно надеяться на скорое появление подобных видеокарт от других производителей, и надеюсь, что они смогут ра-

2x512 MB DDR400 Kingston HyperX. Версии драйверов – ForceWare 66.93, nForce4 5.10.

Результаты приведены в таблице. Цифры озвучи-



ботать не только на SLI-материнках. Во всяком случае, не вижу никаких препятствий для этого.

Плата использует дополнительный шестиштырьковый разъем питания, который до этого мне не приходилось использовать. Хотя на всех БП он есть.

Результаты тестов

Тестирование проводилось на процессоре AMD Athlon 64 3500+, винчестер Maxtor MaX-Line III 250 GB SATA150, память

вать не буду. Но тенденции видны. Скорости комплектов «мамка+2 видеокарты» от всех трех производителей я бы назвал равными. Различия, конечно, есть, но они, скорее, иллюстрируют неточность наших измерений ©. А вот с целесообразностью SLI определиться можно. Эффект от нее сильно заметен при больших разрешениях и включенном полноэкранном сглаживании. Тут прирост составляет 30–50 %. А вот будете ли вы внимательно рассматривать сомнительного качества модели, используемые даже в самых продвинутых игрушках, решать вам.

Для профессионального рендеринга это без сомнения неплохое решение. Тем более, что все SLI-материнки больше похожи на основу для графической рабочей станции.

Решение, продемонстрированное на видеокарте GV-3D1, представляющее из себя SLI на одной карточке, выглядит вполне неплохо. В Doom3 такая система порвала всех, правда, в FarCry всё выглядит намного скромнее. Но и тут заветный антиалиасинг в самом нагруженном режиме выводит ее на первое место. К тому же, это решение будет и самым дешевым.

Особо хочется отметить, что в «слабых» видеорежимах типа 1024x768 SLI только мешает. Хотя и 3Dmark'и, и AquaMark кричат об огромных популях.

И напоследок...

Удвоение железа никогда еще в реальной жизни не при-

водило к удвоению производительности. Показанный в наших тестах прирост в 30–50 % достаточно характерен в том числе и для двухпроцессорных ПК. Хотя даже ради этого многие идут на повышение стоимости всей системы более чем в два раза.

Что касается стоимости протестированных нами решений, то их мы приводить не будем. Скажем только, что это неприлично большие цифры. Такие вещи продаются не массово и массово в Украину не завозятся. Так что, скорее всего, цена сильно будет зависеть от того, как и с кем договоритесь. Кроме этого, такая платформа требует адекватного блока питания. Точнее, 550–600 Вт. Боюсь, его тоже придется покупать под заказ даже в Киеве.

Наш вердикт: покупать такую систему будут те, для кого цена не имеет первостепенного значения.

На диске «Шпиль!» вы найдете: №5

bonus — screen- savers

- Dungeon and Dragons
- Star Wars: Republic Commando

demo

- Dungeon Lords
- Taxi3 eXtreme Rush
- Enigmo
- Pulsarius

patch

- Driv3r update 2
- Карибский кризис 1.2
- Star Wars Knights of the Old Republic 1.0b
- Act of War: Direct Action 1.04

soft

- Quicktime Alternative 1.41
- CD Slow 3.0
- Artmoney 7.11
- SpyBot SD 1.3

video

- 6 аЦких роликов Splinter Cell: Chaos Theory

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно, від травня 2001 р.
№ 5 (42), травень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітій
Відділ збуту
І. Краснополський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 20.04.2005.

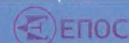
Наклад 24 900 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк»
Зак. №05-3630

Друк офсетний
Формат 60x90/8
10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50.

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852
з CD-диском — 01727

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

LG Electronics	2-я обл.
Mobilemania	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
1С Украина	3, 11, 15
ZyXEL	5
Цунами Медиа Украина	7
IP Telecom	17
DiSeS	27
Еспарт	44-45
Поинт Ком	49
Юнотек	55
Блочная реклама «Реальный базар»	42

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:

000 «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте

доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: 000 «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!		5	4,80	Да!		5	6,0
Да!		6	4,80	Да!		6	6,0
Да!		7	4,80	Да!		7	6,0
Да!		8	4,80	Да!		8	6,0
Да!		9	5,0	Да!		9	7,0
Да!		10	5,0	Да!		10	7,0
Да!		11	5,0	Да!		11	7,0
Да!		12	5,0	Да!		12	7,0
Да!		Спецвыпуск №2 «Читы и коды»					11,0
Да!		Спецвыпуск №3 «Все об RPG»					11,0
Да!		Спецвыпуск №4 «Читы и коды»					11,0
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном крім 2600); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, MC60, A60, ST60, M65, C65, Cx65, S65, CF62, SX1; Samsung E400, C200, E300, E600, P510, C100, X100, X120, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, E820, D410; LG C1100, F2100, T5100, G5400, G7030, G7100; SonyEricsson K700, K500, T200, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, S365, T720, T720i, T722, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, Gd87.
Монофонічні мелодії підтримуються Nokia (крім 3110/5110/5130); SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620, N625, A45, C45, S45, SL45, M50, MT50, A50, C55, LG B1300.

РИНГТОН		MONO	POLY	РИНГТОН		MONO	POLY	РИНГТОН		MONO	POLY
ХИТИ				ЕСТРАДА							
Arash	BoroBoro	6101984	6501147	Panjabi Mc	Jogi	6100821	6500156	Evanesence	Bring Me To Life	6100920	6500105
Europe	The final countdown	6100046	6500025	Tarkan	Kuzu Kuzu	6101566	6500818	Iron Maiden	Missing	6100232	6501195
Benny Benassi	Satisfaction	6100998	6500162	The Chemical Brothers	Galvanize	6102021	6501182	Linkin Park	Fear Of The Dark Intro	6100340	6500152
Tarkan	Dudu	6101347	6500538	Royal Gigolos	California Dreaming	6101498	6500710	Metallica	Somewhere I Belong	6100770	6500390
«Бригада»	Triplex	6100753	6500237	Webber	Phantom Of The Opera	6100356	6501146	Narcotic Thrust	The Unforgiven	6100379	6500153
«Бумер»	Мобильник	6100995	6500200								
«БРИБУМЕР»		6101680	6500600	Hi-Fi	Беда	6101999	6501164	Rammstein	I Like It	6101734	6500948
Верка Сердючка	Я попала на любовь	6102044	6501206	Reflex	Люблю	6101814	6500991	Skooter	America	6101691	6500909
«Криминальное Чтиво»	Misirlou	6100146	6500027	Бутусов	Девушка По Городу Шла	6101468	6500649	The Prodigy	Shake That	6101750	6500949
Мистер Кредо	Медляк	6101004	6500333	Валерий Маладзе	Салют, Вера	6102042	6501204	The Rasmus	In The Shadows	6101649	6500814
Уматурман	Ночной Дозор	6101648	6500815	Валерия и Стас Пьеха	Ты грустишь	6101860	6500992				
Серёга	Черный Бумер	6101285	6500537	Верка Сердючка	Тук, тук, тук	6101754	6500912				
				Жанна Фриске	Ла-ла-ла	6101893	6501054				
				Земфира	Проглука	6102043	6501207				
				Звери	Напитки крепче	6102000	6501166				
				Корни	Вика	6101447	6500641				
				Р.Масюков	Аривидерчи малышка	6101934	6501095				
				Руслана	Dance with the wolves	6102039	6501202				
					Дикі танці	6101351	6500500				
				Таліта Кум	Гаряча і гірка	6101942	6501104				
				Уматурман	Прасковья	6101658	6500830				
					Проститься	6101689	6500934				
				Чай Вдвоем	Ума Турман	6101879	6501025				
				Киркоров & S.Rouvas	А ты всё ждешь	6101878	6501014				
					Как сумасшедший, я	6102041	6501203				
				РОК							
50 Cent	Disco Inferno (Dirty)	6102031	6501194	Bon Jovi	It's my life	6100119	6500174				
Arash	Tike tike kardi	6102066	6501229	Eagles	Hotel California	6100542	6500270				
Aventura	Cuando Volviera(remix)	6102067	6501230	Elvis Presley	It's Now Or Never	6101993	6501157				
Benny Benassi	Turn Me Up	6101295	6501100								
Benassi Bros	Hit My Heart	6101401	6500571								
BomFunk MC	Freestyle	6100040	6500017								
Britney Spears	Toxic	6101117	6500400								
	Do Something	6102029	6501192								
Danzel	Pump It Up	6101355	6500535								
Global Playboys											
	The sound of San Francisco	6102069	6501232								
Jennifer Lopez	Get Right	6102024	6501185								
KAZANTIP 2004		6101681	6500847								
N'Evergreen	Since You've Been Gone	6100983	6500329								
O-Zone	Despre Tine	6101543	6500719								
	Dragostea Din Tei	6101270	6500424								
				ТВ І КІНО							
				DJ Грув	Берегись автомобиля	6100746	6501158				
				Triplex	Служебный роман	6100143	6500445				
					Ирония судьбы 2005	6101894	6501046				
				Triplex vs. Apocalypica	Бой с тенью	6102040	6501205				
				«Алеша Попович и Тугарин Змей»		6101991	6501155				
				«Бригада»	мелодия из сериала	6100753	6500037				
					Никого не жалко	6100996	6500337				
					Привет Морриконе	6101083	6500351				
					Alonette	6100662	6500349				
				В мире животных		6100891	6500328				
				Город, которого нет		6100359	6500403				
				«Джентльмены удачи»		6100653	6500356				
				«Крестный отец»		6100773	6500223				
				«Миссия Невыполнима»		6100067	6500241				
				Песня про зайцев		6100065	6500401				
				«Шерлок Холмс»							
				ФОЛЬКЛОР							
				"7-40"	Еврейский танец	6100010	6500240				
				Михаил Круг	Владимирский централ	6100654	6500042				
				Мурка		6100018	6500036				

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



Принимают телефоны: Nokia: 3200, 3650, 3660, 6600, 6220, 6230, 7200, 7610, 7650; LG: C1100, F2100, T5100, G7020, G5400, G7030, G7100; SonyEricsson: Z200; Siemens: M65, C65, Cx65, S65, SX1; Fly: Z200, Z300; Samsung: E400, C200, E300, E600, P510, X100, X120, X600, E700, X400, X450, E800, E820, D410

Сказане жабенятко	6510127
Старый телефон	6510070
«Убить Билла»	6510107
Джеджула & Со	
Мать твоих детей звонит...	6510137
Сладенький, твой ватрушка звонит...	6510136
Красавица моя, возьми трубку...	6510110
DJ Толя	
Буду орать	6510128
Звонок сломался	6510125
Ищи меня	6510126
DJ Паша	
Сними трубку...	6510138
Дзынь...	6510141
Серёга	
Куколка моя...	6510144
Черный бумер	6510143

JAVA ІГРИ

Nokia: 3510i, 3595, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5190, 6100, 6200, 6220, 6610, 6900, 7210, 7250, 7250i, 3230, 6670, 6630, 6250, 7610, 6250, 6660, 3650, 3660, 3620, 3660, 6235, 6620, 7260, 7270, 6170, 3220, 6255, 5140, 6230, 7690, 7650; Sony Ericsson: Z600, T630, T610.

36800180
Toss'n'Roll
Жартівлива гра про життя двоє кумедних прибульців!

Nokia: 3510i, 8910i, 3300, 3650, 6235, 6020, 7260, 7270, 6170, 3220, 5140, 6230, 6600, 7600, 7610, 7650; N-Gage: 3100, 3200, 3410, 3510i, 3650, 3660, 6600, 7210, 7650, 7250, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 6600, 7210, 7650, N-Gage; Motorola: V300, V525, V600, Siemens: S55, Sony Ericsson: T610, T630, 2600.

36800043
Strip Black Jack Katharina
Класична гра-казино Black-Jack, але не на гроші, а на роздзягання!

Nokia: 3100, 3200, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6900, 7250, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 6600, 7210, 7650, N-Gage; Motorola: V300, V525, V600, Siemens: S55, Sony Ericsson: T610, T630, 2600.

36800134
Highway Racer
Мотоцикли, екстремальні пригоди та несподівані «сюрпризи» на різноманітних трасах світу чекають на тебе!

Nokia: 3510i, 8910i, 3300, 3650, 6235, 6020, 7260, 7270, 6170, 3220, 5140, 6230, 6600, 7600, 7610, 7650; N-Gage: 3100, 3200, 3410, 3510i, 3650, 3660, 6600, 7210, 7650, 7250, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 6600, 7210, 7650, N-Gage; Motorola: V300, V525, V600, Siemens: S55, Sony Ericsson: T610, T630, 2600.

36800156
Beach Volley
Пляжний волейбол – оце так дивина у мобіль!

Анімаційні заставки підтримують моделі з кольоровим екраном: Nokia тільки просмолт (крім 2600), Siemens C65, CF62, CX65, M65, MC60, S65, ST60, SX1, Sony Ericsson K500, K700, T310, T610, T630, Z600, P900, LG C1100, F2100, G5400, G7030, G7100, T5100, Samsung серії C, X, D, E (крім C100, C110).

АНІМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ



Підтримуються: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 93XX); Motorola E365, T720, T720i, T722, T722i, C350, C450, P; Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ї серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

ЛИСТІВКИ



Як зробити замовлення?

Бажаєте новий рінгтон, листівку, анімаційну, або кольорову заставку на Ваш телефон? Відправте SMS з кодом обраного замовлення на номер 10753. Увага! Якщо Ви робите замовлення на телефоні Siemens у кінці коду необхідно додати S.
Для абонентів Київстар та Djice цінна 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS.
Для абонентів UMC та DJHINS цінна 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS.

Для замовлення Java-гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djice, UMC та DJHINS потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер 105335.
Для абонентів Київстар, Djice цінна - 3 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ.
Для абонентів UMC, DJHINS цінна - 18 грн. з ПДВ.
Увага! Мобільний оператор DJHINS не підтримує доставку Java ігр на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для того, щоб отримати поліфонічний чи звуковий рінгтон, анімаційну, кольорову заставку або Java-гру необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активувати WAP абонентам UMC та DJHINS дзвонити (044) 240 00 00, абонентам Київстар та Djice дзвонити (044) 466 0 466.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення. Перед замовленням перевірте, чи підтримує Ваш телефон наші послуги. У разі помилкового запису послуга вважається наданою.
Подобачи на сайті: www.mobilemania.ua

**з 1 квітня
по 31 травня**

Кіно Манія

від Самсунг!

ВСЕУКРАЇНСЬКА АКЦІЯ!

Придбайте будь-який ноутбук, LCD-монітор, принтер або багатофункціональний пристрій Samsung та виграйте:



Компакт-диск



Один з 600 цифрових
фотоапаратів Samsung



Один з 1000 DVD-плеєрів
Samsung



І найголовніше! Всі учасники акції мають шанс виграти одну з 3-х поїздки для двох осіб на Венеціанський кінофестиваль 2005!

Про детальні умови дізнайтеся в магазинах-учасниках акції.

З Samsung мрії здійснюються – як в кіно!

Інформацію про магазини та умови акції Ви можете дізнатися за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

SAMSUNG